Año IX - Nº 88 - 795 Ptas. - 4,77 €

HOBBY CONSOLAS



...jue...s para consolas

ELIGE LOS MEJORES DEL ´98

METAL GEAR
Comienza la cuenta atrás...

A BUG´S LIFE
Los bichos de Disney invaden PlayStation

REGALAMOS
6 PlayStation,
5 Nintendo 64,
5 Game Boy Color,
50 Zelda 64 y muchos premios más...



DREAMCAST
¡¡Hemos probado los primeros juegos!!

El mito de la velocidad regresa a PlayStation

RIDGE RACER 4

Sumario

Número 88 - Enero 1999



Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redactores:
Javier Domínguez, Alberto Lloret
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección), David Lillo
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente, David García, Sergio Herrera
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)

• • • • • • •

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General:
Karsten Otto
Subdirectores Generales:
Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director Editorial:
Domingo Gómez
Directora Comercial:
Mamen Perera
PUBLICIDAD.
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot,
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4°. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena,
E-mail:jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4°. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2° A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

REDACCION.
C/ Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99
Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES.
Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**









GAME BOY







TUROK 2: SEEDS OF EVIL©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK: ® & © 1998, GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment. Nintendo 64, Gameboy and the 3D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc. Microsoft®, Windows® and the windows logo are registered trademarks of the Microsoft Corporation.



Distribuido por New Software Center Company, S.L. Tfno: 91 359 29 92 - Fax 91 359 30 60.

Editorial

Soñar es gratis.

El 98 ha sido posiblemente el mejor año en la historia de las consolas en España. Pero el 99 se presenta aún mejor.

El parque de PlayStation seguirá creciendo y muy posiblemente se superará el millón y medio de consolas vendidas; Nintendo 64 ha experimentado un notable crecimiento gracias, en especial, a la última hornada de grandes títulos y se presenta como una plataforma muy activa que recibirá bastantes juegos a lo largo del año; y Sega pondrá a la venta en Septiembre su esperada Dreamcast...

Además, los precios de todas las consolas en estos momentos son realmente asequibles... ¿se puede pedir más?

Sí, se puede pedir que los juegos -especialmente las novedades-, bajen un poco sus precios.

De acuerdo que hasta ahora podía resultar bastante arriesgado para las grandes compañías "lanzarse" a reducir el precio de sus juegos sin tener garantías de que las ventas iban a subir, pero creemos que el enorme parque de consolas instalado en la actualidad permite convertir definitivamente a los videojuegos en un producto de consumo masivo.

Siete mil quinientas pesetas para la novedad más barata (no hablamos ya de los títulos que valen cerca de diez mil), son muchas pesetas y eso provoca que los usuarios tengamos que pensárnoslo mucho a la hora de elegir qué juego comprar. Aunque luego veamos recuperada con creces nuestra inversión...

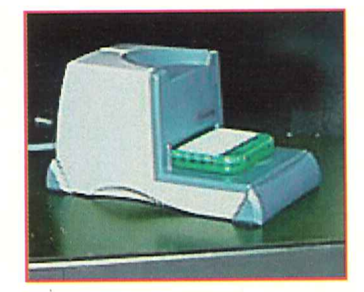
Pero, en nuestra opinión, si los juegos fueran más baratos, las ventas subirían notablemente. Y a las pruebas nos remitimos: en las listas de los juegos más vendidos en Europa, siempre aparecen varios títulos de la serie Platinum para PlayStation, que, como sabéis, vienen a costar alrededor de las cuatro mil pesetas.

Somos conscientes de que quizás pedimos una utopía, pues los responsables de las sedes en España de las grandes compañías no tienen en su mano esta decisión -en esto siempre manda Japón-, pero como soñar es gratis, seguiremos esperando a que llegue un día en el que podamos comprar un juego por menos de cinco mil pesetas. Ahora lo podemos hacer, pero sólo si es de la serie Platinum... ¡Ojalá algún día todos los juegos sean Platinum! Se lo pediremos encarecidamente en nuestra carta de este año a nuestros adorados Reyes Magos de Oriente.

Amalio Gómez.

EL SENSOR

El eslabón entre el PC y la consola





Internet es una fuente inagotable de información, un medio de comunicación del que, por el momento, los usuarios de consola no podemos beneficiarnos a la hora de jugar. Sin embargo, las cosas pueden cambiar gracias a este aparatito llamado DexDriver.

El DexDriver va a permitir que volquemos información a una tarjeta de memoria de PlayStation o Nintendo 64, de manera que después puede ser utilizada en la consola. De momento parece que la idea va a ser aprovechada por Electronic Arts para actualizar sus simuladores deportivos. Así, podremos conectarnos a la Web de Electronic Arts mediante un PC, bajar ese fichaje de última hora y grabarlo en la tarjeta de memoria para jugar con él en nuestra consola. El único problema es que no sabemos si el DexDriver va a ser comercializado en España...

Tekken 3 Iron Fist World Tournament



El ganador del concurso nacional de «Tekken 3» ya tiene nombre. Es el valenciano Juan Caballé Talavera que, con sus 24 años y sus 268.170 puntos, ha conseguido superar a otros 983 participantes en el modo Tekken Force. Pero aún no ha pasado lo peor, porque ahora le toca ir a Londres el día 27 de Enero a representar a todos los jugones españoles en el "Tekken 3 Iron Fist World Tournament" -torneo mundial organizado por Namco y SCEE-, donde tendrá que enfrentarse, en un increíble local llamado Namco Station, a los ¡31 mejores jugadores del mundo!

Suponemos que los premios, una máquina arcade de «Tekken 3» valorada en 9.000$ y 5.000$ en premios en forma de PlayStations, artículos de «Tekken» y cazadoras de cuero igualitas a la de Paul Phoenix, ayudarán a disipar el supuesto "amedrentamiento" de nuestro representante. Si queréis conocer más detalles de esta competición, podéis visitar la dirección "www.playstation-europe.com/tekken3/allcomers.

Querido Juan, íbamos a decirte "valor y al toro", pero seguro que te viene mejor: Prepare to fight!

MOLA

• **Y mucho, la Nintendo 64, que con sus últimos lanzamientos como «Zelda» y «Turok 2» demuestra lo de "tecnológicamente superior".**

Dos juegazos, sí señor.

• **Molan los anuncios de Sony.**

Sobre todo ese de "yo sí que puedo decir que he vivido..."

• **Mola mucho, no, muchísimo, que al fin tengáis una página Web, aunque su contenido es muy pobre, pero por algo se empieza.**

Ya la iremos mejorando...

• **«Metal Gear Solid», que será incluso mejor que «RE 2».**

¡Y además estará en cristiano!

• **La publicidad que ponéis en Navidades, así la recorto y la pongo de posters.**

La verdad es que hay algunas que merecen la pena.

• **Las Navidades: «Zelda 64», «FIFA '99», «V-Rally '99», «Mortal Kombat 4»...**

Sobre todo molan si hay dinero para comprarlos todos.

• **Los juegos con "salsa roja".**

Vale, Draculín.

• **Que vayan a abrir un Centro Mail en mi ciudad.**

¿Es que todavía no había?

• **Todo lo referente a «Resident Evil».**

No te obsesiones mucho no vaya a ser que te pierdas otras gozadas...

• **Que regaléis el vídeo de animación de «TEKKEN».**

Y en exclusiva: ese no se puede comprar en las tiendas...

• **Que podamos disfrutar de «Zelda 64», a la vez que el resto del mundo.**

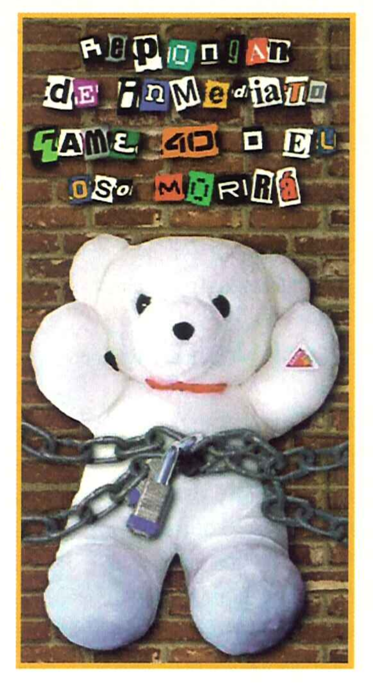
Pues yo casi hubiera preferido disfrutarlo más tarde y en castellano.

• **Los nuevos paks y los nuevos precios de todas las consolas.**

En estas fechas da gusto pasarse por las tiendas a mirar, ¿verdad?

¡Que vuelva **game 40**!

La desaparición del programa radiofónico Game 40 ha indignado a los oyentes habituales, quienes han intentado por todos los medios convencer a los directivos de la cadena de que repongan el programa. Seguramente ninguna carta, dibujo o comentario ha sido tan original como éste que un oyente indignado e imaginativo ha enviado, vía e-mail, a los jefazos de la Cadena 40. ¿Logrará convercerles? Ojalá que así sea.



¿Pegatinas? **no gracias**

O por lo menos eso es lo que debe haber pensado nuestro amigo Vicente Pueyo Godino, de Valencia, que un buen día se levantó, cogió sus pinceles y se lió a pintar sobre su Playstation.

Como podéis observar, el resultado es impresionante, con numerosos detalles -como los dos mandos pintados a la inversa- que demuestran su buen hacer artístico. Eso sí, como algún día te arrepientas y quieras que tu consola vuelva a su inmaculado color gris, te vas a dejar un pastón en aguarrás...

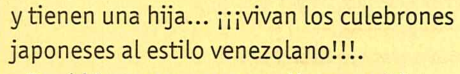


No hay dos sin tres... ni tres sin **¡¡cuatro!!**



Todavía no hemos acabado de saborear las excelencias del genial «Tekken 3» cuando ya han aparecido las primeras filtraciones y rumores sobre la cuarta parte.

Se comenta que en este nuevo capítulo habrán pasado otros 18 años, que Heihachi habrá muerto, que Paul tiene un accidente y le incorporan implantes mecánicos, que Nina se lía con Eddy Gordo



y tienen una hija... ¡¡¡vivan los culebrones japoneses al estilo venezolano!!!.

También se rumorea que Namco está desarrollando una nueva placa, llamada System 35, que revolucionará el mercado por su extraordinaria e innovadora calidad gráfica, y que además podría ser un avance de lo que supondrá PSX2.

Si todo sale como lo tienen previsto en Namco, la máquina recreativa saldría en abril, fecha en la que se harán también públicos los primeros datos acerca de la esperada PlayStation 2.

NI FU NI FA

• **«Tomb Raider 3». Me decepcionan sus polígonos.**

¿Los del juego o los de Lara? Por que no es lo mismo...

• **¿De verdad creéis que la Lara "versión poligonal" está tan buena?**

Yo no sé lo que opinarán los demás, pero es verdad que donde esté la Lara de carne y hueso...

• **Que no sea más fácil introducirse al mundo de la programación de video juegos... in Spain.**

Yo más bien diría que no mola nada. Es una pena, pero la verdad es que está un poco difícil. De todas formas, si te crees un buen programador, dínoslo.

• **Que otra vez los peces gordos de los videojuegos nos la vayan a jugar: Nueva Generación de Consolas... in Spain and in "tos laos".**

Tranquilo, que queda mucho para que podamos hablar de una "nueva generación" en toda regla. Una consola no es una generación entera.

• **Las "pelis" que regaláis, aunque por lo menos a algunos les gustan...**

Si no les gustaran a nadie no las daríamos.

• **Algunos Platinum: mejor que se quedaran en el limbo. ¿No dicen que sólo llegan los mejores? ¿...y «The Lost World»?**

Lo malo, si barato, menos malo.

• **Ir viendo montones de cosas de DreamCast que no podremos jugar hasta dentro de muuucho tiempo.**

Si no te interesa, pasa las páginas.

• **«Spyro the Dragon», parece un poquito infantil.**

Un poquito bastante.

• **Podrían haber hecho el SIMO en Girona, Madrid queda un poco lejos de mi casa.**

Ya tienes el INFORMAT, que es como el SIMO pero en Barcelona, que te pilla un poco más cerca.

• **Los juegos de boxeo, les falta gancho.**

Una excelente definición.

Una **PlayStation** especial para **HC**

No, no es ninguna PlayStation nueva, ni tiene ninguna característica técnica que la haga diferente a las que se venden en las tiendas. Esta PlayStation de color azul marino con Dual Shock a juego y tarjeta de memoria plateada es una edición especial que Sony España nos ha regalado a Hobby Consolas para agradecernos el haber colaborado, por la parte que nos toca, a que PlayStation haya superado la cifra de 1 millón de consola vendidas en nuestro país. Un millón de gracias, Sony. Esperamos seguir contribuyendo por mucho tiempo al éxito de PlayStation y, en definitiva, al éxito de las consolas en España.



EL SENSOR



La publi del mes

No es que sea excesivamente impactante esta publicidad, pero con el frío que estamos pasando, no viene mal recordar eso de la playita, el mar, la arena, los bikinis...

TurboProp Racing, -Rapid Racer para los amigos- nos advierte de los "peligros" de la velocidad y, al tiempo, nos hace recordar que las navidades, los turrones y las cenas en familia, afortunadamente, no son eternas.

Nuevo Canal de dibujos animados

Desde el día 4 de Diciembre, los poseedores de Canal Satélite Digital pueden disfrutar de un nuevo canal de dibujos animados. Su nombre es Fox Kids y, obviamente, está destinado a los más pequeños de la casa. Su oferta se basa en series de animación y entre ellas podremos encontrar algunas protagonizadas por viejos conocidos de las consolas como "SuperMario Bross", "X-Men", o "Spiderman y sus amigos". Este canal se incluye en el paquete básico, por lo que no habrá que pagar ninguna cuota extra por sus 15 horas de emisión diarias.

Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	FIFA ´99 (PSX, PC)
2	TOMB RAIDER III (PSX, PC)
3	SPYRO THE DRAGON (PSX)
4	ABE'S EXODDUS (PSX)
5	TEKKEN 3 (PSX)
6	TOCA TOURING CAR (Plat., PC)
7	TOCA TOURING CAR 2 (PSX)
8	FÓRMULA 1 '98 (PSX)
9	GRAND THEFT AUTO (Plat., PC)
10	SMALL SOLDIERS (PSX, GB)

NO MOLA

• Que mi madre no me deje jugar ni al «Tekken 3» ni al «Resident Evil 2».

Hombre, si eres muy jovencillo, quizás puedas esperar un poco...

• Que los juegos de Nintendo 64 estén en inglés.

Lo de «Zelda 64» en concreto ha sido un golpe muy duro.

• Que los grandes juegos para PlayStation y Nintendo 64 que salen en Japón tarden por lo menos un año en llegar a España o no lleguen nunca.

No tardan tanto, pero sí es verdad que tardan. Piensa que hay que hacer un largo trabajo de traducción (aunque sea al inglés) y de conversión de sistemas de TV.

• Que seáis tan sarcásticos en los comentarios de "el sensor".

Con lo serios que somos... por unas paginillas en las que nos riamos de todo, tampoco pasa nada.

• Que no salga ni un solo y triste truco para SNES.

Es que si saliera algún solo y triste juego...

• Que no vayan a sacar «Metal Gear Solid» ni «Silent Hill» estas Navidades.

Por lo menos lo de «Metal Gear» va a servir para que el juego salga doblado al castellano.

• Que haya juegos con mucha publicidad y que luego sean malísimos.

Para esos están nuestros comentarios, para ayudarte a elegir bien.

• Podrían haber quitado el alemán y poner el español en el «Zelda».

Desgraciadamente en Alemania se vende mucho más que en España y la pela es la pela...

• Que no regaléis los vídeos de Evangelion en vez de los de "BasuraBall".

Hemos pasado a "BasuraTekken" y luego ya veremos.

• Las grapas de la revista: no has terminado de pasar las páginas y ya se han caído las de en medio.

¡¡Se lo hemos dicho mil millones de veces a la imprenta!! ¡¡A ver si así se dan por aludidos!!

• Que saquen tantos juegos para Navidades: ¡No puedo comprarme todos!

Peor sería que tuvieras dinero y los juegos fueran malos.

• ¿No habréis alcanzado tantas páginas por la publicidad? La de Sony es maja pero otras...

Si quieres que te seamos sinceros, para nosotros todas las páginas de publicidad son majas, muy majas.

• Que Sony tenga muchos juegos buenos para esta Navidad, pero ningún título de la calidad de «Zelda».

Es que «Zelda» no hay más que uno.

Gran Turismo ha alcanzado la cifra de ventas de dos millones de unidades en los territorios PAL, es decir los que corresponden a Sony Computer Entertainment Europe. Hasta ahora se trata del juego de PlayStation más vendido en Europa. Todo un récord!

Alicia Sanz. Departamento de marketing de Sony España.

BAJAN

«FIFA 99» en N64, pues tendremos que esperar hasta marzo para disfrutar de él.

La calidad y cantidad de lanzamientos previstos para los dos primeros meses del año.

Quienes dicen que los videojuegos en general son violentos por un juego en particular y, además, para PC:«Carmageddon».

Las revistas de consolas que son traducciones literales de revistas inglesas y que demuestran un total desconocimiento del mercado español.

SUBEN

SISCOMP que vuelve al mercado de las consolas al distribuir la portátil de SNK, Neo Geo Pocket.

Dreamcast que ya se ha puesto a la venta en Japón con un importante éxito.

Han colaborado en este Sensor:
Ricardo Ingelmo, Francis Harper, Curro Talavera, Alberto Gutiérrez Pascual, Pedro Raúl de la Fuente Ramos, Xavier Moreno García, Manitas de plata, Carlos, Bomby de Malaga, Roberto Beneit, Arnau Gonzàlez (Barcelona), Tanis, el semielfo, Mercedes Parrado, Miguel Murat, Alejandro Cadenas, Pablo de Carlos (Madrid), Francesc Albó Navarro (Gerona), Javier Carrera Negro (Alicante), Juan Kar (Barcelona).



¿QUIÉN SERÁ
EL CAMPEÓN MUNDIAL?
F-1 WORLD GRAND PRIX
11 equipos, 22 pilotos,
17 circuitos originales.
Esta es la auténtica temporada de Fórmula 1 1997.
Disfruta del emocionante mundo de la Fórmula 1 a través
de unos gráficos de alto realismo. Con opciones de puesta a punto,
estrategia de boxes, cambio de clima y repetición de la carrera
desde 6 puntos de vista distintos con una calidad casi fotográfica.
Memoria para guardar tus partidas. Compatible con Rumble Pak™.
Para 1 ó 2 jugadores.
Exclusivo para Nintendo® 64.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
©1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD./PARADIGM ENTERTAINMENT INC.. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.
TM and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd.. © 1998 Nintendo Co., Ltd.
NINTENDO 64
www.nintendo.es
Nintendo®

NOVEDADES EN EL CAMPEONATO de F-1 WORLD GRAND PRIX



Ante la masiva participación en el campeonato, hemos decidido no sólo premiar a los tres primeros sino a los cien mejores pilotos de España.

Los CIEN primeros GANARÁN como mínimo un juego.





www.nintendo.es

AMPLIAMOS EL NÚMERO DE GANADORES
LOS 100 PRIMEROS TIENEN REGALO SEGURO



Regalamos más 1.000.000 de pesetas en premios

JUEGA

Haz el mejor tiempo posible en el siguiente modo de juego:





- Modo Time Trial
- Circuito de Jerez (Grand Prix de Europa)
- Elige el nivel de dificultad, el equipo, el coche y los parámetros que quieras.



LLAMA

Comprueba que el tiempo de tu mejor vuelta esté guardado en la memoria de tu cartucho y llama al Club Nintendo.
Comunícales tu número de registro, tu mejor tiempo en el circuito de Jerez (Grand Prix de Europa) y te dirán al instante tu clasificación...

Aqui figuraran los tiempos que debes comunicarnos.

GANA

PRIMER PREMIO: El mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 300.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un equipamiento completo para poder empezar a hacer Karting (un kart de competición con garaje gratuito durante un año en el circuito de Karting más cercano a su casa, 3 juegos de neumáticos, un mono, unos guantes, unas botas y un casco personalizado)
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

SEGUNDO PREMIO: El segundo mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 150.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un día para probar el Karting con tres amigos en el circuito más cercano a su casa.
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

TERCER PREMIO: El tercer mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 64.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

DEL CUARTO AL 100: Un juego de Nintendo 64 a elegir en el catálogo de Nintendo España, S.A.

Si tienes cualquier duda sobre este campeonato puedes llamar al teléfono del Servicio de Atención al Consumidor del Club Nintendo (902 11 70 45 ó 91 659 74 47 para los usuarios de Madrid) donde responderán a todas tus dudas.

IMPORTANTE : para regístrate y participar en el campeonato sólo podrás llamar al teléfono que aparece en la Tarjeta de Registro que encontrarás dentro de la caja de F-1 World Grand Prix. Bases depositadas ante Notario.

Es de Guillemot, es analógico... y vibra

ANALOG STATION SHOCK 2: VIBRA CON PLAYSTATION

Cuesta 4.290 pesetas y es la particular versión de Guillemot del Dual Shock de Sony.

El mando cuenta con dos sticks analógicos y dos motores que vibran de manera independiente. Su diseño es ergonómico y está recubierto (incluso los sticks) por una nueva textura kevler antideslizante que además resulta muy agradable al tacto. Es compatible con la función Dual Shock y tiene funciones analógica y digital, lo que te permite disfrutar con él de todos los juegos existentes en el mercado.

Bienvenido al país de los sueños

VIRGIN PRESENTA: «DREAMS TO REALITY»





Virgin va a editar «Dreams to Reality», título que estará ambientado en el siempre atractivo mundo de los sueños.

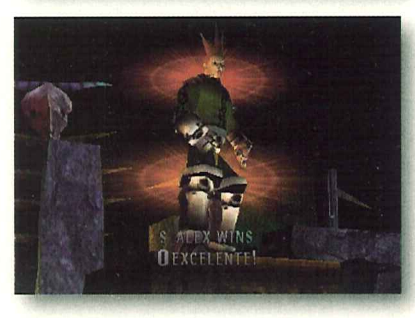
Bajo la estructura de una aventura 3D, tendremos que enfrentarnos a nuestras peores pesadillas para derrotar al malo de turno, que pretende desorganizar el mundo confundiendo los sueños con la realidad. Para lograrlo nos veremos obligados a escoger a uno de los tres personajes existentes, dotados con variadas habilidades, -como, por ejemplo, volar-, con los cuales recorreremos los surrealistas escenarios que nos conducirán al enfrentamiento final.



La originalidad tiene nuevo nombre: «Tribal»

UN JUEGO NADA "TRIBIAL"







A finales de febrero, Sony España pondrá a la venta «Tribal», uno de los primeros títulos de la compañía norteamericana Radical Entertainment.

Bajo este críptico título se esconderá un innovador y original arcade que consistirá en cambiar el color de una serie de luces que aparecerán en unos escenarios tridimensionales repletos de plataformas.

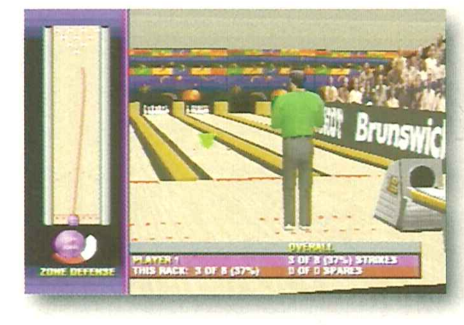
Así visto, parece sencillo, pero nuestro rival -o rivales en el modo multijugador- intentará evitarlo por todos los medios, haciendo uso de una larga lista de ítems y habilidades especiales.

Lo más curiosos es que «Tribal» llegará traducido al castellano, incorporando todos los insultos y frases malsonantes que se intercambiarán los personajes durante el juego. Todas estas expresiones han sido seleccionadas a partir de encuestas que se han elaborado en los países en los que se va a distribuir este compacto.

Apartad los pies, que llega...

«BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING»





THQ y Adrenalin van a sacar al mercado un simulador de bolos de alto copete para PlayStation. Si otras experiencias "bolerísticas" nos dejaron un poco fríos, la nueva apuesta de THQ hará que la emoción inunde la pantalla con su increíble recreación de la dinámica de choque de este deporte.

Un perfecto realismo en la caída de los bolos y el rodar de la bola, os hará dudar sobre el canal que habéis sintonizado en el televisor. Además de esto, trece profesionales de los bolos, reales y con un diseño poligonal muy humanizado, nos instruirán en el arte de los lanzamientos, posturas y efectos, en quince boleras reales repartidas por EEUU, Alemania, Japón, Korea del Sur y México. Varios tipos de torneo, opción para crear jugadores, y un control del lanzamiento por medio de barras (al estilo de los juegos de golf) serán los puntos más interesantes de «Brunswick Circuit Pro Bowling», título que saldrá en España durante el primer trimestre del 99.

Juan Montes, vicepresidente de Sony Computer Entertainment Europa, visitó nuestra redacción

"El mercado de PlayStation va a seguir creciendo al menos durante dos años"

La pregunta obligada... ¿qué pasa con PlayStation 2?

Todavía no tenemos nada que anunciar sobre PlayStation 2. Van a pasar bastantes meses antes de que tengamos algo que decir. PlayStation todavía tiene mucha vida.

Para que os hagáis una idea de cómo se ve esto dentro de la comunidad de desarrolladores, os diré que se han empezado proyectos para PlayStation que durarán 18 meses o dos años... Las compañías están invirtiendo en la actual plataforma. Habrá una nueva consola, pero no a corto plazo. No vamos a reaccionar al anuncio de Dreamcast, mientras nuestra consola funcione.

¿Qué conoces de Dreamcast?

He leído mucho sobre Dreamcast, he hablado con gente sobre Dreamcast, he visto los vídeos que tenían en las tiendas de Tokio hace un par de semanas... Me parece interesante.

¿Sólo te parece interesante, nada más?

Creo que la máquina, su arquitectura, es interesante. Es una máquina entre el PC y la consola y habrá que ver cómo funciona eso.

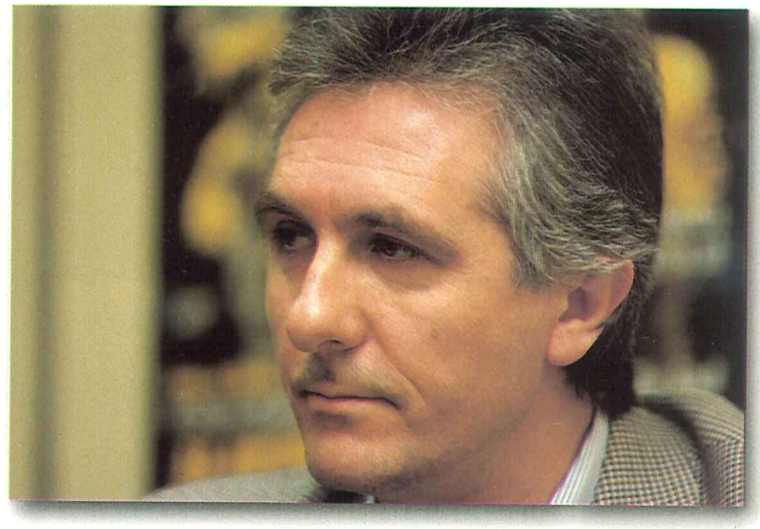
Yo creo que Sega piensa que a la gente familiarizada con PC les resultará fácil programar para Dreamcast, pero esa gente va a diseñar para PC, va a haber muchos juegos iguales en PC y en Dreamcast. No sé si eso es bueno.

Los comentarios que he oído es que los juegos no sorprenden a la gente, no se ha notado el cambio de Generación. Puede que sea porque no han tenido mucho tiempo... Ya veremos.

Por otra parte, en Sony nos gusta que haya competencia entre consolas.

¿Puede Dreamcast hacerle daño a PlayStation?

Yo creo que poco. Va a haber gente que compre Dreamcast, quizá la misma gente que compró PlayStation o Nintendo 64 en los primeros seis meses. Su éxito depende de muchas cosas: la variedad de juegos o cómo se la presenten al público para hacer olvidar el historial de Sega. Va a haber muchos aspectos que pueden influir, pero no creo que haga daño a PlayStation.



Se empieza a comentar que PlayStation ha tocado techo y ya no nos va a sorprender.

No estoy de acuerdo. En los mejores juegos de este año se ha empleado entre un 80 y un 90% del potencial de la tecnología de PlayStation. Va a haber aumento de tecnología, pero también nuevas ideas. El año que viene los desarrolladores van a unir la Pocket Station al desarrollo para añadir una nueva dimensión a sus juegos. No sólo en tecnología vamos a ver sorpresas, sino también en el tratamiento para ofrecer cosas diferentes a lo que se ha hecho antes. Si los desarrolladores piensan sólo en tecnología al final tenemos juegos con más polígonos, pero demasiado semejantes a los anteriores. Los próximos dos años nos traerán variedad de estilos y otras aportaciones a la hora de jugar.

Cuéntanos algo más del Pocket Station, antes conocido como PDA.

Es una tarjeta de memoria, pero que puede tener dos tipos de aplicaciones. Por un lado aplicaciones sencillas. Tiene un reloj y un calendario y podrás usarlo de despertador o agenda: la máquina es tan pequeña que la puedes llevar a cualquier sitio. Pero para lo que está diseñada es para que cuando guardes los datos de un juego, el Pocket Station cargue un pequeño programa que irá en el juego de PlayStation. Ese programa será una especie de mini-juego al que podrás jugar sin necesidad de usar la PlayStation.

En un RPG, por ejemplo, podrás jugar con tu personaje y hacer cosas para que gane fuerza, magia, etc.... Al enchufar el Pocket Station en la PlayStation esas cosas que tú has hecho pasarán al juego, de manera que puedas progresar por sitos que de otro modo permanecerían cerrados y tendrás un personaje más desarrollado que antes.

En un juego de deportes puedes tener un equipo de fútbol y guardarlo en la PS y ahí entrenarlos para que corran más rápido o tiren mejor. Lo bueno es que puedes seguir jugando cuando no estás delante de la TV.

La otra cosa buena que tiene el Pocket Station es que posee un infrarrojo desde el que puedes transmitir datos a otra Pocket Station. Por ejemplo, si tienes un juego de carreras donde ganas coches puedes cambiar coches con otros amigos, como se hará en «Ridge Racer 4».

¿Cuándo se lanzará en Europa?

Aún no lo sabemos, pero más o menos hacia el próximo verano. Tampoco hemos fijado precio, pero va a ser inferior al de los juegos.

El Pocket Station parece garantizar el futuro de PlayStation.

Estamos añadiendo dimensiones nuevas a los juegos y a la consola con un elemento que forma parte de la propia máquina. Eso no se hace para una consola que no tenga futuro.

También puedes usar el infrarrojo de la Pocket Station como mando a distancia de la TV, es una de las aplicaciones en las que trabajamos. Es un paso más allá en la vida de PlayStation.

Habrá cuatro juegos muy importantes para el año que viene y que están cantados: «Ridge Racer 4», «Metal Gear», «GT 2» y «FF VIII», pero ¿qué otros juegos nos van a sorprender?

Para la segunda mitad del 99 hay previstos juegos muy buenos, pero pueden retrasarse bastante. Desde el verano a finales de año veremos muchas cosas, pero falta tanto tiempo que no se pueden dar demasiados detalles. Sony tiene en mente juegos muy interesantes: uno de plataformas en el que los desarrolladores han trabajo un año entero para optimizar el movimiento del personaje con el Dual Shock... «Expediente X», en el que se está haciendo un gran trabajo en los gráficos que va a permitir que la calidad del vídeo sea mayor que la del juego de PC... Square tiene varios juegos muy buenos... Por cierto, «FF VIII» va a usar también Pocket Station.

Hay mucha gente que nos pregunta si comprarse ahora PlayStation o esperar a PlayStation 2... ¿qué les dirías?

¡Que se compren la PlayStation! Nosotros en nuestros estudios y otras muchas empresas estamos empezando a desarrollar juegos con un presupuesto mínimo de 200 millones de pesetas y estamos desarrollándolos para PlayStation. No lo haríamos si pensáramos que, al acabar el juego dentro de 18 meses, no habría mercado... Estamos seguros de que, al menos durante dos años el mercado de PlayStation va a seguir creciendo.

«En los mejores juegos de este año se ha empleado entre un 80 y un 90% del potencial de la tecnología de PlayStation.»

La solución a TODOS tus males

Nº 3

ESPECIAL HOBBY CONSOLAS

695 pesetas - 4.17 €

Guías Imprescindibles PlayStation

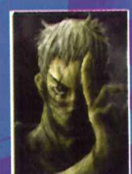

Heart of Darkness


Tekken 3


Crash Bandicoot 3


Medievil


Spyro the Dragon


Tenchu


Abe's Exoddus



Y trucos para Tomb Raider 3, Coolboarders 3, Rival Schools y muchos juegos más...

A la venta en Enero por sólo 695 ptas.

• TEKKEN 3 •

Guía completa de 39 páginas con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

• HEART OF DARKNESS •

17 páginas con TODOS los pasos que tienes que dar para llegar al final de esta complicada aventura.

• MEDIEVIL •

Te contamos en 12 páginas TODOS los secretos del "beat´em up" más divertido de los últimos tiempos.

• CRASH BANDICOOT 3 •

15 intensas páginas para recorrer sin problemas TODOS los niveles de este genial juego de plataformas.

• TENCHU •

Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

• ABE´S EXODDUS •

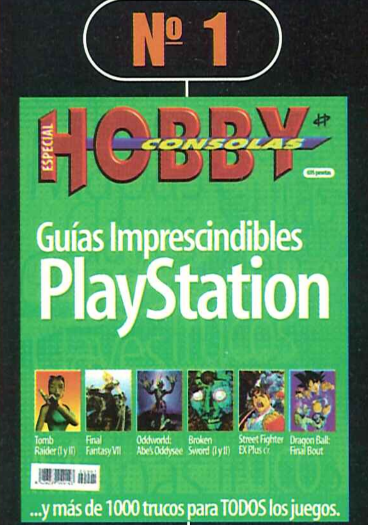
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

• SPYRO THE DRAGON •

TODOS los secretos de este divertido título explicados en 24 páginas.

¿Todavía no las tienes...?

Nº 1



BROKEN SWORD / BROKEN SWORD II
12 páginas con TODAS las claves para resolver esta misteriosa aventura gráfica

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
TODOS los golpes, TODOS los luchadores, TODOS los trucos

RESIDENT EVIL
Descubre en 6 páginas TODOS los pasos para resolver esta terrorífica aventura

DRAGON BALL FINAL BOUT
TODOS los golpes para conseguir siempre la victoria

ABE´S ODDYSEE
36 completísimas páginas que te ayudarán a recorrer TODA la aventura hasta el final

FINAL FANTASY VII
Descubre en 24 páginas TODAS las claves del Juego de Rol más aclamado de la historia

TOMB RAIDER I Y TOMB RAIDER II
Te contamos en 36 páginas TODAS las claves para ayudar a Lara a cumplir su misión

Nº 2

ESPECIAL HOBBY CONSOLAS
Guías Imprescindibles PlayStation
Resident Evil 2 · Alundra · Men in Black · Forsaken · Dead or Alive · Gran Turismo
Mapas, claves, soluciones, golpes, trucos...

RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies

GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras

FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up"

MEN IN BLACK
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas

ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol

DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2)
Al precio de 695 PTAS. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
☐ Contra Reembolso (sólo para España)

Fecha y Firma

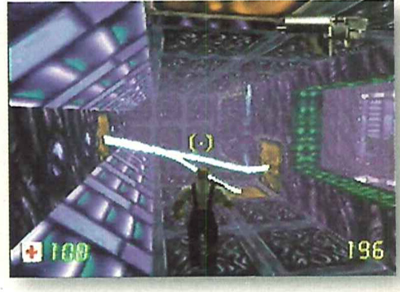
Haz tu pedido por correo enviándonos este cupón (o una fotocopia) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 7218. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72

ES UNA PUBLICACIÓN DE



Llegará en marzo a Nintendo 64

No diga acción, diga... «Duke Nukem Zero Hour»



Un cartucho en muy temprana fase de desarrollo ha caído en nuestras manos y, por lo que hemos podido comprobar, «Duke Nukem Zero Hour» puede convertirse en uno de los bombazos para Nintendo 64 del año que viene.

La versión beta nos ha mostrado un juego de amplias capacidades gráficas que, además, será compatible con la Tarjeta de Expansión de memoria de Nintendo 64. La características más destacable de este título de GTI será la perfecta combinación de acción y aventura que nos arrastrará a lo largo y ancho de diferentes épocas históricas.

El sentido del humor de toda la saga «Duke» quedará patente desde el primer momento y podremos reconocer alusiones a grandes de juegos como «Resident Evil» o «Turok». Por supuesto, habrá una opción para multi-jugador y, como es habitual, bastante de "salsa de tomate". Eso sí, despachurrando monstruos, aliens y zombies...

Se espera que el juego se ponga a la venta en nuestro país en marzo, así que ya os iremos dando más datos al respecto.

En Enero llegará el héroe más "mono" de PlayStation

«Monkey Hero»

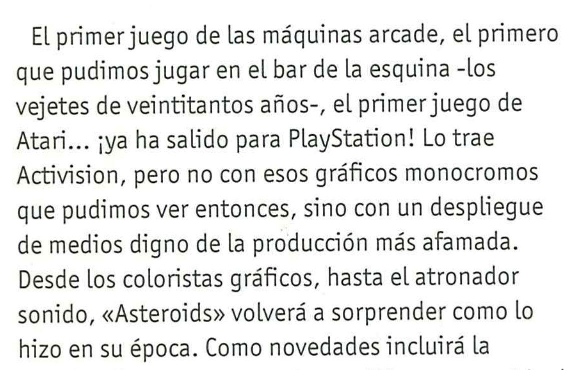


La compañía Take 2, que normalmente ha desarrollado títulos para N64, y el grupo de programación Blam!, se adentrarán en el mundo de PlayStation con una aventura de acción de grandes proporciones. Tres mundos con más de 2.500 pantallas repletas de puzzles que resolver, poderosos enemigos a eliminar -con 16 jefes finales de lo más original-, y color, mucho color,dentro de un apartado gráfico que mezclará el manga japones con cuidadas animaciones al estilo Disney, serán los estandartes de este título. Nuestro protagonista, Monkey, se moverá por un entorno 3D con focos de luz y una vista superior alejada, debiendo utilizar su fuerza, magia e ingenio para encontrar las puertas entre los diferentes mundos, ítems reforzadores y zonas secretas.

Una nueva lluvia de meteoritos

«Asteroids»



El primer juego de las máquinas arcade, el primero que pudimos jugar en el bar de la esquina -los vejetes de veintitantos años-, el primer juego de Atari... ¡ya ha salido para PlayStation! Lo trae Activision, pero no con esos gráficos monocromos que pudimos ver entonces, sino con un despliegue de medios digno de la producción más afamada. Desde los coloristas gráficos, hasta el atronador sonido, «Asteroids» volverá a sorprender como lo hizo en su época. Como novedades incluirá la elección de nave entre cuatro posibles, un montón de enemigos y de reforzadores con sorprendentes efectos, y la participación de dos jugadores en un modo cooperativo. El sistema de juego permanece intacto, de forma que cualquier jugador podrá disfrutar de lo lindo. El mes próximo os ofreceremos un amplio comentario.

T-Leader 3D para Nintendo 64

Contrólalo como quieras

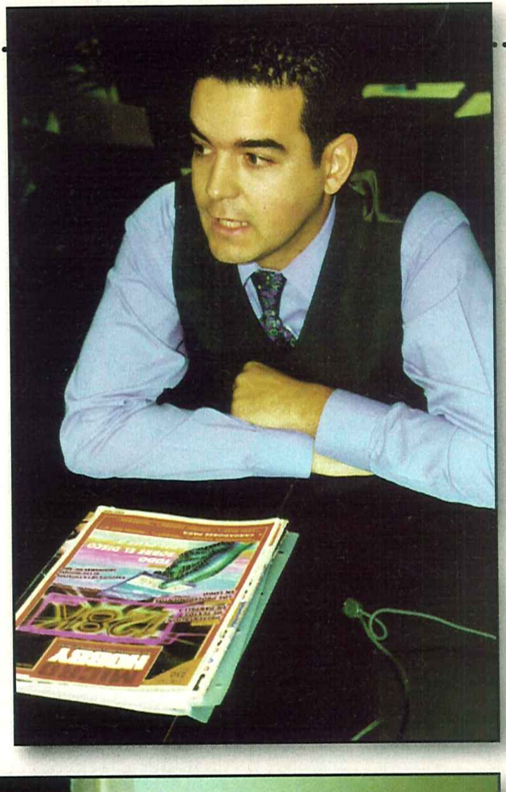


Este mando analógico compatible con Nintendo 64 nos ofrece como características más destacada la función de disparo rápido. Por lo demás, su diseño es muy semejante a los mandos de Nintendo, aunque con los botones amarillos del mismo tamaño que los de acción, lo que puede facilitar la jugabilidad en aquellos juegos que empleen estos botones con la misma frecuencia que el A y B. El interior del stick es de metal, lo que garantiza su resistencia. Su precio es de 5.990 pesetas y lo distribuye Guillemot.


PlayStation. Son muchos y todos legítimos.
DUAL SHOCK
ANALOG JOYSTICK
RATÓN
neGcon
ASCII PAD
ASCII STICK
NAMCO ARCADE STICK
G-CON 45
MEMORY CARD
LINK CABLE
EURO AV CABLE
MULTI TAP
ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA
PORTA CD'S
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
La gama más amplia de accesorios y periféricos para conectar a tu PlayStation.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com

Javier Herrero López ya tiene su millón.

Este es el Mayor Experto en videojuegos de España.



En las oficinas de Nintendo España, nuestro flamante Experto recibió de manos de Rafael Martínez, Director de márketing de Nintendo, un talón por valor de un millón de pesetas. Un talón que se ha ganado con todo merecimiento al ser el participante que más respuestas contestó en el concurso organizado por Nintendo.

Javier Herrero tiene 27 años y lleva con esto de los videojuegos desde su más tierna infancia. Ha tenido casi todas las máquinas que se os puedan ocurrir aunque reconoce que tiene predilección por Nintendo y, especialmente, por «Zelda». Lo que más le gustan son los juegos de fútbol y de coches, aunque todos los géneros le enganchan. Trabaja el Corte Inglés de Goya (Madrid) en la sección de videojuegos, donde hasta ahora estaba sólo los fines de semana. Y decimos hasta ahora, porque su triunfo en el concurso le ha valido algo más que un millón de pesetas: sus jefes le han empezado a mirar con otros ojos y le han ofrecido trabajo a jornada completa. Como él mismo dice: "ahora parece que sé más que antes". Su experiencia con los videojuegos garantiza la calidad de las recomendaciones a sus clientes. ¡Y antes le tenían en el departamento de tejidos!

Javier no había participado antes en ningún concurso de Hobby Consolas, pero éste, por el reto que suponía, le llamó especialmente la atención. Habló con varios amigos para responder el cuestionario juntos, pero al final le dejaron sólo, y él solito (consultando revistas de la edad de piedra) consiguió responder todo el cuestionario: "Había días que me tiraba hasta las 4 de la mañana repasando las respuestas". Sus amigos deben estar tirándose de los pelos....

Javier lee todas las revistas de videojuegos que caen sus manos, incluso las extranjeras, aunque (y dice que no es peloteo) la que más le gusta es Hobby Consolas y los comentarios de Sonia Herranz, "y esto quiero que lo pongáis", dice muy serio.

La larga charla que tuvimos con él en Nintendo, acompañados de Rafael Martínez, nos ha servido para comprobar por la experiencia y excelente criterio de este consagrado Experto.

Desde aquí queremos aprovechar para felicitar al segundo y tercer clasificado, que también lo han hecho magistralmente. Hablamos de Abraham Ortega Hernández (Toledo) y Marco Antonio Fernández (Málaga).



Así de sonriente posó Javier al recibir de manos de Rafael Martínez, director de marketing de Nintendo España, el talón por valor de un millón de pesetas.

Este es el aspecto que tendrá "Futbolmanía", el parque temático dedicado al fútbol. Mes a mes os informaremos de su ubicación para que podáis visitarlo.

EL primer show-room itinerante de la gran N

Nintendo se mueve

Desde hace unos años, Nintendo ha estado ofreciendo a sus usuarios la posibilidad de visitar su "Show Room" y jugar con los últimos lanzamientos para sus consolas. Pues bien, este año Nintendo ha decidido hacer un Show Room móvil. Constará de varias actividades localizadas en diferentes ciudades del territorio español, las cuáles os resumimos brevemente: "Snow Tour Nintendo", con un total de 240 fiestas organizadas en bares y discotecas. "Futbolmanía", organizada por el grupo PRISA, que durante 13 meses ofrecerá 52 N64. "Nadal del Centenary", la celebración del centenario del F.C. Barcelona donde se expondrán 25 consolas en el Nou Camp. "Expojuventud", fiesta para la juventud de Andalucía. Las exposiciones para niños "Siglo XXI", "Navival 98" y "Fira Infantil" . Y por último dos exposiciones, en "FNAC" y en "El Corte Inglés" de Valencia Si queréis enteraros con más detalle de fechas y lugares, podéis llamar al Club Nintendo, 91 659 74 47 para Madrid, y 902 11 70 45 para el resto de España.


sólo nuestros mejores títulos llegan a ser platinum
Jungla de Cristal: La Trilogía
Tres increíbles juegos en un sólo disco. Revive la acción de las películas más espectaculares.
CROC
Siente las plataformas más realistas en 3D con el cocodrilo más movido de PlayStation. Más de 50 niveles de acción completa en 3D.
Soviet Strike
La antigua URSS amenaza con romper la paz mundial mediante un ataque nuclear. Pilota y conduce diferentes aparatos en este completo juego de acción en 3D que incluye también elementos de estrategia.
Command and Conquer
La guerra llega al mundo de la PlayStation de la mano del juego de estrategia en tiempo real por excelencia: Command&Conquer.
Road Rash
Llegó la hora de invadir las calles y dar gas a tope con todo tipo de motos. Compite en calles y carreteras llenas de motoristas con cadenas, palos, barras, etc. Aunque sea a palos, has de llegar el primero para ganar.
JUNGLA DE CRISTAL
LA TRILOGIA
CROC
LEGEND OF THE GOBBOS
Classics
SOVIET STRIKE
ROAD RASH
COMMAND & CONQUER
PlayStation
PLATINUM
PAL
ELECTRONIC ARTS
Distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid. Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
Electronic Arts, el logotipo de Electronic Arts, Road Rash y Soviet Strike son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. Jungla de Cristal: La Trilogía: © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Reservados todos los derechos. "DIE HARD" © 1998 Twentieth Century Fox. "DIE HARD WITH A VENGEANCE" © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation. "DIE HARD 2: DIE HARDER" © 1990 Twentieth Century Fox. Cinergi Pictures Entertainment, Inc. y Cinergi Productions NV Inc. Reservados todos los derechos. "Twentieth Century Fox", "Fox" y los logos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Croc: Croc © Argonaut Software Ltd. 1997. Reservados todos los derechos. Croc y Croc: Legend of the Gobbos son marcas de Argonaut Software Ltd. 1997. (C) 1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Reservados todos los derechos. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. Command & Conquer es una marca registrada de Westwood Studios, Inc. © Westwood Studios, Inc. Todos los derechos reservados.PlayStation y son marcas de Sony Computer Entertainment Inc. Reservados todos los derechos.



Fiesta PlayStation en Granollers: *Por tercer año consecutivo, las tiendas Iguana Games y Kame de Granollers, han organizado un Súper Campeonato de PlayStation. El evento tuvo lugar el pasado domingo 6, duró todo el día, y contó con la asistencia de más de 2.000 personas, de los cuáles 500 se inscribieron en el campeonato y disfrutaron como enanos. El año que viene no os lo podéis perder.*

Los reptiles están de moda:

Crystal Dynamics está desarrollando la tercera parte de las aventuras de Gex para PlayStation. Nuestro amigo el Gecko se enfrentará a un nuevo plataformas 3D en el que se mejorarán los sistemas de cámaras, habrá nuevos personajes, más de 60 enemigos y un montón de espectaculares escenas cinemáticas. Se espera que el título esté listo para esta primavera.

Game Boy arrasa: *Game Boy Color ha arrasado en las tiendas japonesas nada más ponerse a la venta. Algunos comercios se quedaban sin stock 20 minutos después de abrir sus puertas y una hora después de empezar su comercialización ya no quedaba una Game Boy Color a la venta en todo Japón. No hay duda de que Nintendo ha subestimado las posibilidades de su nueva portátil y las cadenas de producción van a tener que trabajar 24 horas al día para reaprovisionar los comercios.*

Acclaim apuesta por Game Boy *Acclaim va a poner a la venta en muy pronto las versiones para Game Boy de dos de sus juegos en Nintendo 64, se trata de «Iggy's Recking Ball» y «NBA Jam'99».*

El 64DD cada día más lejos

Según declaraciones realizadas a la revista Edge por Howard Lincoln, presidente de Nintendo América, no hay planes para poner a la venta el 64DD en los mercados americano y europeo. El lanzamiento sí podría realizarse en Japón en junio del 99.

El regreso del hombre araña

Activision ha llegado a un acuerdo con Marvel para realizar un juego de acción y aventura 3D para PlayStation y Nintendo 64 basado en el famoso superhéroe Spiderman. Aunque no se han desvelado detalles del juego sí se ha asegurado que contará con todos los elementos que han hecho famoso al hombre-araña.







Estrategia, aventura & juego de Rol para PlayStation.

«Master of Monster»

Increíbles combates por turnos, fuerte componente de estrategia y peleas de gran espectacularidad. Estos tres atractivos factores se darán la mano en el nuevo juego de ASCII que New Software Center va a distribuir en breve en nuestro país: «Master of Monster: Disciples of Gaia» (secuela de la saga iniciada en Mega Drive).

Este título consistirá básicamente un juego de estrategia, que se verá aderezada con combates que recordarán a «FF VII» tanto en el sistema de turnos como en la espectacularidad de los mismos. Quizá lo más llamativo sea una interesantísima opción que permitirá participar hasta a cuatro jugadores simultáneos en la misma aventura, eligiendo personaje entre seis de diversa maestría, tales como un mago, un unicornio, un guerrero...

Además, unas bellas animaciones de marcado estilo japonés ayudarán a desarrollar el argumento de este prometedor título. Sólo falta por saber si podremos jugarlo en castellano. Para allá para el mes de Febrero podremos echarle el guante a esta auténtica perita en dulce y comprobarlo.



PlayStation arrasa en toda Europa.

Al igual que en España, donde como sabéis ya se ha superado el millón de PlayStations, en el resto de Europa la situación es inmejorable para la consola de Sony. En el Reino Unido, se acaba de batir el record de ventas en una sola semana, al vender durante los días 23 y 29 de Noviembre 110.000 unidades. Y en Francia ocurre algo parecido, ya que se están batiendo records de ventas en cuanto a unidades de juegos vendidos. El éxito de PlayStation parece no tener fin.

Square sigue en su línea.

La compañía japonesa Square sigue aumentando su prestigio en Japón a pasos agigantados. Por un lado, el prometedor título «Ehrgeiz», una curiosa mezcla de lucha y RPG, ha conseguido un "Gold Award" en la prestigiosa revista Weekly Famitsu, un galardón al que optan muy pocos juegos al año. Mientras, en ese mismo número de la revista, esta compañía anunciaba un original juego de coches llamado «Racing Lagoon» que ellos mismos definen como un "RPG de conducción de alta velocidad". Ahí es nada.

TDK se lanza al mercado de los videojuegos.

La multinacional TDK, a la que todos conoceréis por su producción de cintas vírgenes para audio y video, ha decido entrar de lleno en el mundo de los videojuegos con el lanzamiento de un catálogo de títulos para el próximo año 99. La idea es crear una nueva división, con base en Luxemburgo, desde la que se realizarían y distribuirían juegos para PC, Mac y consolas.

CO
LO
RA
DO

CONCENTRADOS DE DEPORTES

(Para diluir en PlayStation™)

Composición (en %):

Realismo 100
Competición 100
Superación 100
Sensaciones 100
Diversión 100





ACTUA GOLF 3
Combina los tres ingredientes esenciales que se necesitan para una sesión de golf en casa: estilo, puntería y realismo. Ofrece la experiencia más completa en PlayStation en el mundo del golf hasta la fecha.



ACTUA TENNIS
Contiene todas la características que han hecho de los otros títulos Actua un éxito asegurado. Los jugadores se verán recompensados con las últimas técnicas de captura de movimientos, consiguiendo el completo y fluido movimiento de los profesionales del tenis. También disponible en PC.



ACTUA SOCCER 3
Recrea perfectamente el fascinante juego del fútbol combinando gráficos de alta definición con un sonido espléndido. Supera por goleada a cualquier otro juego de fútbol. También disponible en PC.



RUSHDOWN
Escalofríos, aceleración, velocidad en su pura esencia..., **RUSHDOWN** es el único arcade 3D en tiempo real para esta campaña de Navidad dedicado a EXTREME SPORTS. **RUSHDOWN** te permitirá competir en una carrera por los cinco continentes, desafiando los maestros en cada disciplina: SNOWBOARD, MOUNTAIN BIKE y KAYAK.









© ™ and Playstation are trademarks of Sony Computer entertainment Inc. © 1998 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved. Actua® is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd. © Rushdown™ is a trademark of Canal+ Multimedia all rights reserved. © 1998 Canal+ Multimedia. © Bruno Vautrelle.

Elige a Los mejores del 98

Como cada año, os proponemos que nos digáis los juegos, consolas y compañías que, en vuestra opinión, han sido los mejores del año 98. Para ello os rogamos que marquéis sólo un juego para cada consola. Como veis, hemos efectuado una selección, previa, pero os hemos dejado también un espacio en blanco por si deseáis poner otro juego.

Sorteamos

5 Nintendo 64, 5 PlayStation, 5 Game Boy Color y 15 juegos.



Bases de la votación

1º Podrán participar en esta votación todos los lectores de Hobby Consolas que envíen el cupón de participación (no valen fotocopias) a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Ciruelos, 4.
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: LOS MEJORES DEL 98

2º Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 28 de diciembre de 1998 y el 29 de enero de 1999.

3º Los resultados de esta votación serán publicados en un próximo número de Hobby Consolas.

4º Entre todas las cartas recibidas se elegirán 15, 5 de las cuales serán premiadas con una PlayStation, 5 con una Nintendo 64 y 5 con una Game Boy Color, más el juego que haya resultado ganador para cada consola.

5º Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador: Hobby Press, S.A.

Nombre ____ Apellidos ____ Edad ____
Dirección ____ Localidad ____
Código Postal ____ Provincia ____ Teléfono ____

PLAYSTATION

- ❍ Abe's Exoddus
- ❍ Apocalypse
- ❍ Colin McRae Rally
- ❍ Crash Bandicoot 3
- ❍ FIFA '99
- ❍ F-1 '98
- ❍ Gran Turismo
- ❍ ISS Pro '98
- ❍ Medievil
- ❍ Resident Evil 2
- ❍ Rival Schools
- ❍ Spyro The Dragon
- ❍ Tekken 3
- ❍ Toca 2
- ❍ Tomb Raider III
- ❍ ____

NINTENDO 64

- ❍ 1080° Snowboarding
- ❍ Banjo-Kazooie
- ❍ Bust-A-Move 3
- ❍ FIFA Rumbo al Mundial 98
- ❍ Forsaken
- ❍ F-1 WGP
- ❍ ISS '98
- ❍ Mission: Impossible
- ❍ Mortal Kombat 4
- ❍ NBA Jam '99
- ❍ NBA Courtside
- ❍ Quake
- ❍ Turok 2
- ❍ V-Rally '99
- ❍ Zelda: Ocarina of Time
- ❍ ____

SATURN

- ❍ Burning Rangers
- ❍ Deep Fear
- ❍ Panzer Dragoon Saga
- ❍ Shining Force 3
- ❍ The House of the Dead
- ❍ ____

GAME BOY

- ❍ Bust a Move 2
- ❍ KOF Heat of Battle
- ❍ Turok 2
- ❍ V-Rally
- ❍ Warioland 2
- ❍ ____

LOS MEJORES

MEJOR JUEGO ABSOLUTO
____

MEJOR CONSOLA
____

MEJOR COMPAÑIA
____

MEJOR CAMPAÑA PUBLICITARIA
____

El simulador de UBI también llega a Nintendo 64

«All Star Tennis 99»







Hace pocos meses os presentábamos una completa preview de este mismo título de UbiSoft para PlayStation. Ahora le toca a Nintendo 64 disfrutar de este arcade tenístico.

La característica más deslumbrante e innovadora de «All Star Tennis 99» era, y será, la inclusión de tenistas reales, recreados poligonalmente para disfrute de los más puristas.

Sin embargo, aunque podremos disputar partidos individuales o a dobles "serios", también se incluirá un modo de juego de lo más divertido: el modo bomba. Este consistirá en jugar al tenis con el aliciente de que cada bote de la pelota hará aparecer una bomba, la cual estallará a los pocos segundos, con lo que, además de tener que responder los raquetazos de nuestro adversario, deberemos esquivar las explosiones. La repera.

Doce tenistas (5 femeninas y 7 masculinos), ocho pistas de diferentes terrenos y localizaciones, y una jugabilidad a prueba de bomba (nunca mejor dicho), os esperan en este cartucho que podréis encontrar en las tiendas a finales de Enero.

La tarjeta de Centro Mail

¡Consigue un montón de Ventajas!

Corre a tu Centro Mail más próximo, rellena el formulario que te entregarán, espera unos días y recibirás en tu casa la flamante tarjeta de Centro Mail. No, no es una tarjeta de crédito, pero gracias a ella puedes conseguir más ventajas que con una Visa. La Tarjeta de Centro Mail te garantiza espectaculares descuentos, promociones exclusivas y un montón de actividades reservadas sólo a los socios. Si quieres más información puedes llamar al teléfono 902 17 18 19 y hablar con Centro Mail.

Mirad, hasta la mismísima Lara Croft ya tiene su tarjeta...

El perfecto 3 en 1 para Nintendo 64

Trilogy 64, todo a la vez

Guillemot ha puesto a la venta un paquete para Nintendo 64 que os permitirá, en una sola compra, haceros con los periféricos imprescindibles para vuestra consola.

Así, por el precio de 4.990 pesetas podéis conseguir un segundo mando de control, un cartucho de memoria de 1 Mega (Memory Pak) y un kit de vibración (Rumble Pak). En estas épocas de regalos, el Trilogy Pak se destapa como una interesante opción para usuarios de N64.



La Quinta Columna

Ya vienen los Reyes

Llegados a estas alturas del año, es fácil caer en la tentación de realizar todo tipo de resúmenes, valoraciones o análisis acerca de lo que hemos visto durante los últimos doce meses. Yo no voy a ser menos (siempre me ha costado resistirme a cualquier tipo de tentación), pero lo haré desde un punto de vista diferente. Imaginaos por un momento que Sus Majestades los Reyes Magos tuvieran que premiar con sus regalos el comportamiento durante el pasado año de todos los que formamos este sector en nuestro país. A saber, compañías, usuarios, Hobby Consolas...

Vamos a empezar con las compañías. Seguro que Melchor no tendría ningún inconveniente en llevarles un buen cargamento de huchas a Sony. Después de vender más de un millón de consolas, es el momento de administrar bien el dinero para que el año que viene sigan ofreciéndonos esos juegazos, esos anuncios y esos viaj..., ejem, quiero decir, esas magníficas oportunidades para realizar nuestros reportajes. De Nintendo no hay ninguna queja. Se ha portado muy bien durante todo el año, ha hecho siempre sus deberes y al final ha sacado nota con sus últimos lanzamientos. Para ellos, un traductor de inglés/español. El año que viene a por matrícula, chicos. En cuanto a Sega, apenas ha acudido a clase durante todo el año, así que habrá que decirle a Gaspar que le lleve uno de esos "Vacaciones Santillana", para que cuando tenga que examinarse en Septiembre del año que viene, se sepa la lección de memoria. Para el resto de las compañías, ya que casi todas han sacado muy buenas notas en "mates" (todas saben contar hasta 3), le diremos a Baltasar que les traiga un buen puñado de libros de todo tipo, por aquello de las nuevas ideas...

¿Y qué pedimos para vosotros? Pues la mayoría os habéis portado fenomenal, habéis conseguido que las consolas estén en el mejor momento de su historia en nuestro país, así que lo Reyes Magos os deberían traer unas rebajas sustanciales en los precios de los juegos para el año que viene. Oye, por pedir que no quede. Y para aquellos que todavía siguen empeñados en jugar a los piratas, en vez de ser buenos chicos como los demás, los Reyes les tendrían que llevar una copia del Código Penal. Que se lo lean, por si acaso.

¿Y nosotros?, en fin, que os vamos a decir, que nos podrían traer más horas al día, ordenadores que escribieran los reportajes por sí solos, todas las azafatas del E3 y el ECTS para que nos sirvieran el café por las mañanas... pero como veo que va a ser algo difícil, y aunque suene algo cursi, os diré que nuestro mejor regalo es que sigáis leyéndonos para mantenernos como la revista de consolas Nº 1 de nuestro país.

¡Feliz Navidad a todos!

Manuel del Campo

Llegará a España en diciembre de la mano de Siscomp.

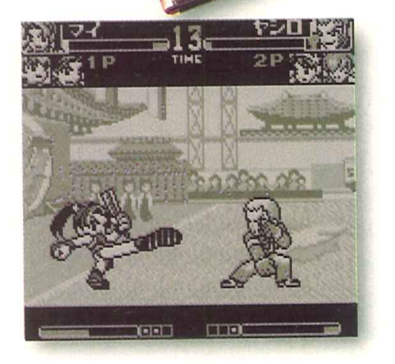
YA ESTÁ AQUÍ NEO-GEO POCKET

No pensábamos que fuera a llegar a España, y menos tan pronto, pero la nueva consola portátil de SNK está a punto de ponerse a la venta. Será Siscomp quien nuevamente se encargará de la distribución de los productos SNK.

En cuanto a hardware, ya sabéis que Neo Geo Pocket tiene una CPU de 16 bits, un joystick como el de Neo-Geo CD, es decir, con microinterruptores que aseguran un perfecto control y una larga vida, una autonomía de 20 horas (con dos pilas alcalinas AAA), y una pantalla de 160 X 152 puntos, monocroma con 8 tonos de gris. Además, en el menú de la propia consola podemos encontrar funciones como calendario, reloj con alarma, e incluso el horóscopo de cada día, y todo en un cuerpo más pequeño que el de GameBoy, con unas dimensiones de122 X 74 X 24 mm y una pantalla más grande.

Saldrá al mercado con el competitivo precio de 12.990 ptas a finales de Diciembre, a la vez que sus dos primeros cartuchos: «The King Of Fighters R-1», un paso más de la famosa serie de SNK con una endiablada velocidad, y «Neo Geo Cup 98», el primer título deportivo de esta portátil. Para más tarde (finales de Enero) saldrán al mercado otros tres títulos: «Baseball Stars», «Pocket Tennis» -el título lo dice todo-, y un puzzle del que aún no sabemos gran cosa. Están preparados otros 15 títulos que aún no tienen fecha de lanzamiento, todos a un precio de 7.500 ptas., excepto los juegos de lucha, que por su mayor requerimiento de memoria saldrán a 7.900 ptas.

En los próximos dos meses, también se podrán adquirir accesorios como el adaptador de corriente, unos auriculares para disfrutar el sonido estéreo a tope, y un cable Link, para conectar dos consolas. Además, también está previsto un cable de conexión con DreamCast (aunque habrá que esperar a que alguien tenga una Dreamcast), y una conexión Link que no utilizará el cable como transmisor, sino los infrarrojos, lo que permitirá intercambiar datos entre varias NEO-GEO Pocket. Como veis, su llegada a España ha sido preparada concienzudamente, y su lanzamiento no ha podido ocurrir en mejor fecha, con lo que sólo podemos esperar que tenga una buena acogida entre los jugones. Ya os contaremos más cosas.



KOF



KOF



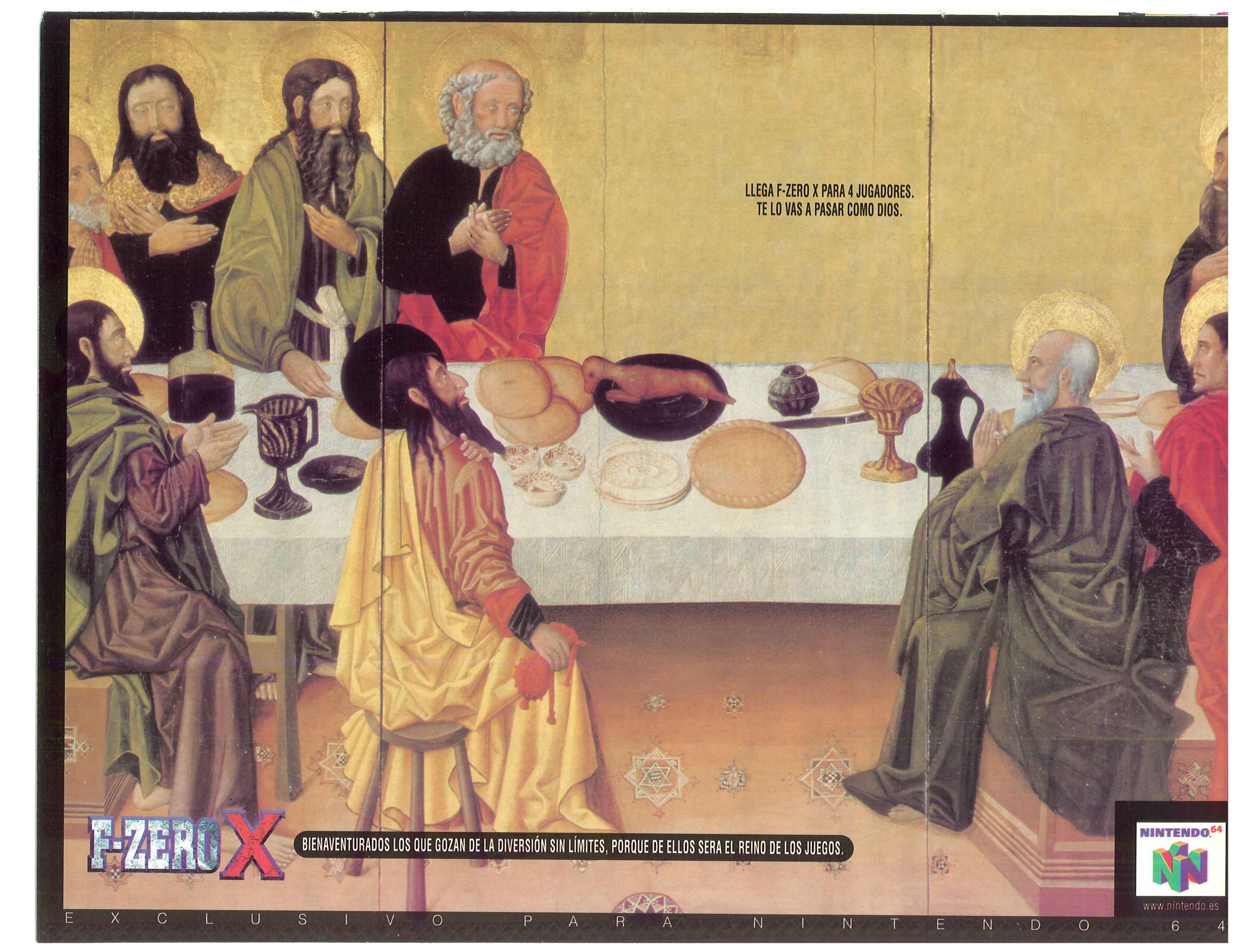
NEO GEO CUP



NEO GEO CUP



La máquina se pondrá a la venta con estos diferentes diseños de carcasa para que cualquier tipo de usuario encuentre la Neo Geo Pocket más cercana a su estilo.


LLEGA F-ZERO X PARA 4 JUGADORES.
TE LO VAS A PASAR COMO DIOS.
F-ZERO X
BIENAVENTURADOS LOS QUE GOZAN DE LA DIVERSIÓN SIN LÍMITES, PORQUE DE ELLOS SERA EL REINO DE LOS JUEGOS.
NINTENDO 64
www.nintendo.es
E X C L U S I V O P A R A N I N T E N D O 6 4

JUEGA

Haz el mejor tiempo posible en el siguiente modo de juego:

- **Modo TIME ATTACK.**
- **Copa QUEEN CUP.**
- **Circuito BIG BLUE 2.**
- **Elige CUALQUIER vehículo.**

LLAMA



Comprueba que el tiempo de tu mejor vuelta (BEST LAP) esté guardado en la memoria de tu cartucho y llama al Club Nintendo.
Comunícales tu número de registro, tu mejor tiempo en el circuito Big Blue 2 y te dirán al instante tu clasificación.



Aquí figurará el tiempo que debes comunicarnos.

GANA

El primero:

- **Un televisor Schneider Sound 70-DPS de 29" con un sistema de altavoces para disfrutar del sonido Dolby Surround en casa.**
- **100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.**

El segundo:

- **Una Cadena HI-FI Schneider Manhattan 2000 con Spatializer (Sonido 3D periférico).**
- **100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.**

El tercero:

- **100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.**

Del cuarto al número 100:

- **Un juego de Nintendo 64 a elegir en el catálogo de Nintendo España, S.A.**

Cuando finalice el concurso, el Club Nintendo llamará a los cien jugadores que encabecen la clasificación a quienes pediremos que nos envíen sus cartuchos (a portes debidos) para que podamos comprobar que sus tiempos están efectivamente grabados en la memoria del juego. En caso de que el tiempo grabado en el cartucho sea diferente al tiempo que se haya comunicado al Club Nintendo, quedará automáticamente descalificado. Si tienes cualquier duda sobre este campeonato puedes llamar al teléfono del Servicio de Atención al Consumidor del Club Nintendo (902 11 70 45 ó 91 659 74 47 para los usuarios de Madrid) dónde responderán a todas tus dudas.

IMPORTANTE: Para registrarte y participar en el campeonato sólo podrás llamar al teléfono que aparece en la tarjeta de registro que encontrarás dentro de la caja de F-ZERO X.

Buscamos a los 100 mejores pilotos de



1 millón de pesetas en premios.

Consigue la primera posición y gana...



www.nintendo.es

FINAL FANTASY VIII

La aventura... jamás jugada

Apenas quedan unas semanas para que «FF VIII» salga en Japón, y los usuarios de todo el mundo estamos ávidos de conocer cualquier nuevo detalle, por pequeño que sea. Tal es así que Square, además de la demo que distribuyó recientemente, se ha visto obligada a revelar más aspectos del juego. En estas páginas conoceréis la ultimísima hora de «FF VIII», pero también descubriréis un sorprendente título para Nintendo 64: «Smash Brothers».





FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑIA: SQUARE.

Durante los últimos días, Square ha presentado a otros cinco personajes que aparecerán en el juego, que se suman a los cuatro ya conocidos, entre los que se encontraban el protagonista de la historia, Squall Leonheart, y la bella Rinoa.

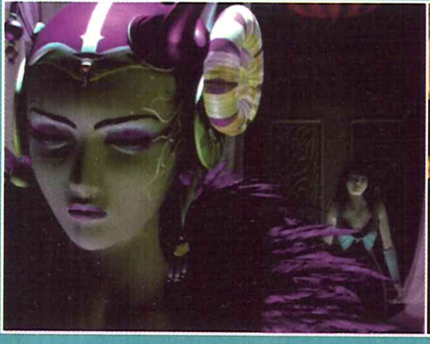
Estos cinco personajes son Irvian Kinnears, un chico de 17 años con apariencia de cowboy; Kistic Tulip, un misterioso individuo del que apenas se han revelado datos; Selphie Tilmit, estudiante de Garden, (la escuela militar donde se desarrolla parte de la historia); Cid, maestro en esta escuela, y Moonba, una criatura que habita en el desierto.

En cuanto a sistema de juego también se han empezado a filtrar algunos aspectos interesantes. Por ejemplo, ahora los enemigos serán más o menos poderosos dependiendo de la capacidad con la que hayan llegado los protagonistas al enfrentamiento, es decir, que ajustarán su dificultad a la fuerza del personaje, una astuta manera de equilibrar los combates y una excelente noticia para los jugadores menos expertos.

No menos importante será el llamado "draw system", que viene a sustituir a los "puntos de magia" de «FF VII», por el cual los jugadores podrán "robar" hechizos del enemigo después de la batalla.

Por último cabe destacar los "Guardians Force" que harán las veces de otro de los elementos claves de la anterior entrega, las invocaciones.

Estas son las últimas noticias que han aparecido en Japón acerca del juego. Cuando finalmente salga a la venta en aquel país -lo cual está previsto para enero-, os ofreceremos un amplio reportaje sobre esta obra maestra que a España no llegará hasta después del verano. Traducida, suponemos.



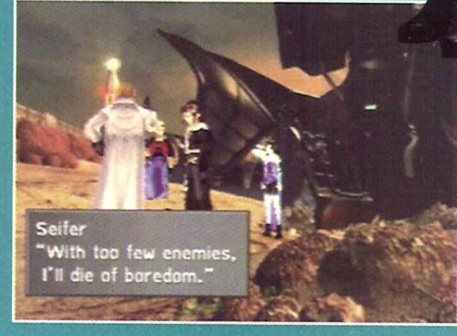



UNA HISTORIA ROMÁNTICA.
Dentro de las novedades que ha adelantado Square en los últimos días, destacan los nuevos Computer Graphics (hasta ahora sólo se había visto la intro) en los que se ve a Squall en un apasionado baile con Linoa mientras son observados por una siniestra bruja. Al parecer Square está empeñada en remarcar la carga romántica de todo el juego. Se habla hasta de un triángulo amoroso...

Los efectos de luz derivados de los hechizos mágicos alcanzarán unas cotas de espectacularidad muy superiores a las de «FF VII». Además, Square ha sustituido el sistema de materia de su antecesor por uno menos complicado y más accesible para los occidentales.



Los "Desperation Moves" ("ataques límite" en «FF VII») constituirán algunos de los momentos más espectaculares del juego.



Aquí podéis ver una pantalla con los textos en inglés, para el mercado americano. En España es prácticamente seguro que saldrá en castellano.

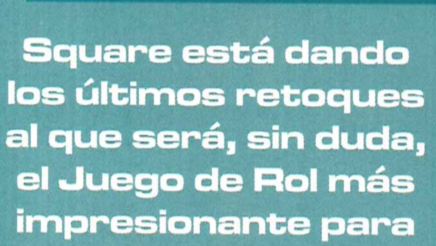




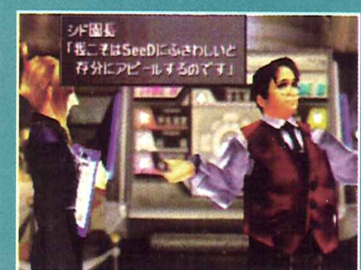


El sistema desarrollado para los combates por turnos será muy parecido al de su antecesor, de manera que accederemos a todas las opciones de defensa y ataque a través de los sucesivos menús que se irán abriendo según nuestras decisiones.

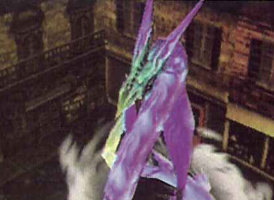
Otro elemento típico de la saga es la presencia de los simpáticos Chocobos, quienes también van a sufrir un notable y detallado lavado de cara.



Square está dando los últimos retoques al que será, sin duda, el Juego de Rol más impresionante para PlayStation.







El octavo capítulo incluirá también las invocaciones, aunque con un tratamiento diferente. En «FF VIII» se llamarán Guardian Force, y sólo algunos personajes tendrán la capacidad de poder invocar a estos poderosos seres. Además, tendremos que criarlos para que aumenten en número y poder.

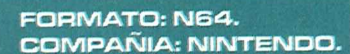
Mario y sus amigos se pelean.

SMASH BROTHERS





Los héros de Nintendo parece que andan a la gresca: Mario, Yoshi, Link, Donkey Kong y algunos más han decidido limar sus diferencia a base de mamporros.



FORMATO: N64.
COMPAÑIA: NINTENDO.

Sólo la propia Nintendo sería capaz de hacer un juego como el que está desarrollando en estos momentos en su sede en Tokio: «Smash Brothers».

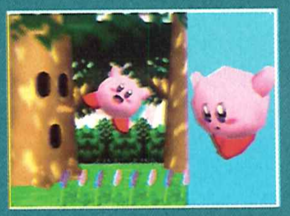
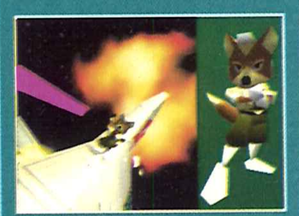
¿Que de qué irá esto? Pues nada más y nada menos que de un juego de lucha en el que se enfrentarán los ocho personajes más populares de la familia de la Gran N: Mario, Link, Yoshi, Donkey Kong, Fox (Star Wing), Kirby, Picachu y Samus (Metroid). Un plantel de estrellas difícil de igualar.

Por supuesto, estando estos personajes de por medio, el juego irá orientado hacia los fans de Nintendo más jóvenes y su desarrollo será muy sencillo y tremendamente jugable.

Para empezar, en cada combate podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente, y el reparto de mamporros podrá alargarse considerablemente, pues si uno de los personajes es echado del ring podrá volver a la gresca, aunque con algo menos de energía, claro. Cada personaje comenzará con una puntuación de 300%, que irá bajando a medida que vaya recibiendo golpes.

Por supuesto, el cartucho incluirá varios modos de juego y en algunos de ellos los personajes podrán incluso interactuar con los escenarios que, por cierto, estarán relacionados con cada uno de los protagonistas del juego.

Una divertida sorpresa que todavía no tiene fecha de salida definitiva en Japón.


Aquí tenéis a los 8 personajes que participarán en este particular torneo de lucha. Cada uno de ellos mostrará habilidades diferentes: Link usará una espada y un boomerang, Yoshi saltará...








Uno de los numerosos modos de juego permitirá que en los combates participen hasta cuatro jugadores simultáneamente.



El castillo de la princesa o la selva de Donkey serán algunos de los escenarios en los que transcurrirá este simpático juego de lucha.



Los escenarios se irán desplazando suavemente de izquierda a derecha, por lo que los decorados irán cambiando.







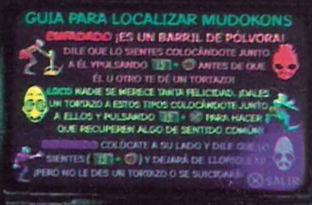
ODDWORLD
ABE'S EXODDUS™

Ahora sí que pensarás en verde.



Más interactividad.
Los Mudokons tienen
ahora emociones


Más argumento.
¡Ha sido preseleccionado
para los Oscars!

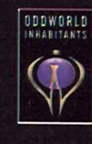


Total e íntegramente
traducido al castellano.


Más elementos de juego.
Nuevas situaciones, más
poder de posesión...

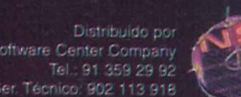








Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918



Oddworld: Abe's Exoddus © 1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All rights reserved. Created by Oddworld. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. Oddworld Inhabitants logo is a registered trademark of Oddworld Inhabitants. All other mentioned trademarks are the property of their respective companies.



Dreamcast vivió su día D.

Dreamcast ya ha pasado su primera prueba de fuego. Los japoneses, fieles -como siempre- a sus tradiciones, esperaron pacientemente a que las tiendas abrieran sus puertas el día 27 de noviembre... y agotaron las existencias de la consola en apenas unas horas. Hobby Consolas estuvo en Tokio el día del lanzamiento de Dreamcast y hemos podido conseguir una máquina y dos de los primeros juegos que han sido editados: «Virtua Fighter 3 TB» y «Pen Pen».



Las colas

Las tiendas

La costumbre japonesa de hacer cola hasta para coger el teléfono, se puso de manifiesto también en el lanzamiento de Dreamcast: a muchos de estos jóvenes no les importó permanecer toda la noche a la intemperie para ser los primeros en adquirir la nueva consola de Sega. Como podéis ver, las colas alcanzaron unas dimensiones importantes.

Las comercios del popular barrio de Akihabara tienen como norma abrir sus puertas al público a las 10:30 de la mañana, costumbre que se saltaron a la torera tres de las tiendas más grandes de Tokio -LAOX, Messe Sanno y Softmap- para empezar a atender a los más ansiosos dos horas antes de lo normal. Hobby Consolas estuvo allí, observándolo todo...

El día 27 de noviembre se cerró para los japoneses -por desgracia, sólo para ellos- un largo período de espera: Dreamcast se ponía a la venta. Los más madrugadores consiguieron su nueva y flamante consola al módico precio de 29.8000 yenes (unas 35.000 pesetas). Como estaba anunciado. Sin embargo, la sorpresa fue que de los diez jugosos títulos que estaban previstos para este día, sólo cuatro vieron la luz: **«July»**, **«Pen Pen»**, **«Godzilla»** y ..¡¡tachan!! el esperadísimo **«Virtua Fighter 3»**. Los más deseados, como **«Sonic Adventures»** o **«Sega Rally 2»** han sido retrasados para principios de diciembre y de enero respectivamente.

Las cifras

Sega puso en circulación un total de **150.000 consolas**, de las cuales no quedó ni una sola al finalizar el día. En principio, Sega había establecido un período de reserva de la consola de un mes (desde el día15 de octubre), pero los problemas de NEC con el suministro de los componentes de la consola redujeron este período a dos días. Aún así, el número de máquinas reservadas en este escaso lapso de tiempo ascendió a **80.000**.



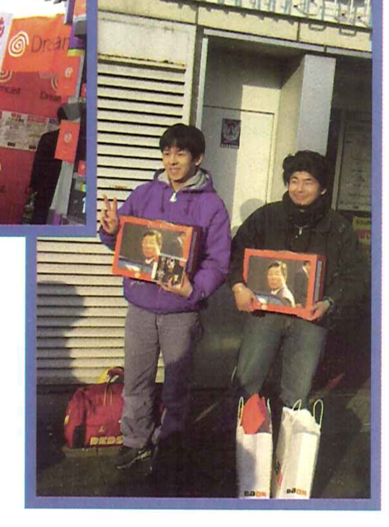
Cuando las colas se disiparon, los dependientes se echaron a la calle para atraer a los compradores de otras tiendas.

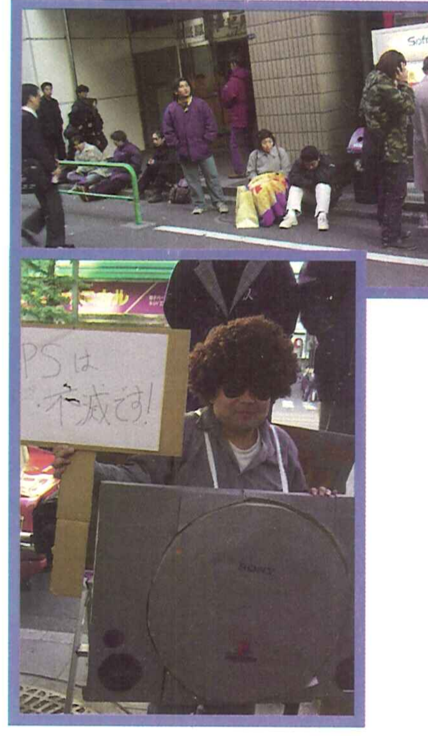
Irimajiri -el Director de Sega-, declaró, muy contento él, que esperaban agotar durante el primer fin de semana, y no en el primer día. Más tajante y sorprendente aún fue su segunda declaración, en la que anunció que para marzo de 1999 esperaban haber vendido **un millón de consolas...** y así, de paso, le echó un órdago a Sony.

Lo cierto es que habían corrido rumores de que existían problemas de distribución, lo que provocó, por un lado, que la gente se echara a la calle para no quedarse sin su consola, y por otro, que no se alcanzara una cifra de ventas más alta.

Cabe destacar, como curiosidad, que durante los tres primeros días del lanzamiento de **PlayStation y Saturn** en Japón alcanzaron, en conjunto, las **300.000 unidades.**

Es, sin duda, un buen comienzo para la nueva consola de Sega.





Arriba: estos dos nipones fueron las primeras personas en el mundo en adquirir el nuevo soporte de Sega. Todo un privilegio.
Derecha: un peculiar individuo portaba una PlayStation de cartón y una pancarta proclamando "PSX es un fracaso".

Los jefes

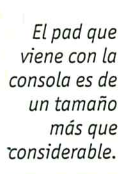


Los dos máximos responsables de Sega Japón (Hidekazu Yukawa -Managing Director- y Soichiro Irimajiri -Director-) no quisieron perderse la reacción de los primeros compradores de su consola.

La consola

El mismo día 27 de noviembre, Sega España hizo llegar a nuestra redacción una flamante Dreamcast. Con las manos temblorosas nos apresuramos a abrir la caja que la protegía. Tras rasgar varias capas de cartón, nos encontramos con una minúscula maravilla de aspecto imponente y, sobre todo, muy compacto. Como podéis apreciar en la fotografía en la que aparece Dreamcast con un CD en su interior, el tamaño de la consola es muy reducido, si bien llama la atención su elevado peso para lo pequeña que es. Igualmente hemos podido comprobar "in situ" que el módem extraíble es también de pequeñas dimensiones, al contrario que el pad, que tiene un tamaño importante debido principalmente al hueco que tiene reservado para conectar el VMS.

Periféricos



El pad que viene con la consola es de un tamaño más que considerable.



Para agilizar el proceso de conexión a Internet -ya que resulta un poco incómodo con el pad-, Sega pondrá a la venta un teclado muy parecido al de cualquier ordenador personal. De momento no sabemos si llegará a España.



El VMS -Visual Memory System- vendrá a ser como una tarjeta de memoria, pero con la posibilidad de jugar con él.



Este robusto y compacto joystick hará las delicias de los seguidores de los juegos de lucha que busquen un mando casi idéntico al de las recreativas.

Características Técnicas

CPU: *Hitachi SH4 Risc 128 Bits*
Velocidad: *200 Mhz/3600 MIPS*
Engine Gráfico 3D: *Power VR2 (3 millones de polígonos)*
Sonido: *Procesador Yamaha 32 bits RISC (64 canales ADPCM)*
Memoria: *16 MB de RAM*
64 Mbit SDRAM X2
CD Rom: *12 velocidades*
Paleta: *16´7 millones de colores*
Tamaño: *190 x 195 x 78 mm*
Peso: *2 Kg.*

Dream Passport y Módem







En su afán por ofrecer unas posibilidades superiores a las de cualquier otra consola, Sega ha incluido un módem que permitirá disfrutar de un completo sistema de comunicaciones vía Internet -el Dream Passport-. Con él podremos desde localizar a otros poseedores de Dreamcast para echarnos unas partiditas en red, hasta buscar información sobre las últimas novedades de Sega visitando alguna de las numerosas páginas creadas para este sistema, pasando por obtener juegos para el VMS. De momento, como los menús están en japonés, no hemos podido descubrir todas sus posibilidades, pero ya os iremos informando.



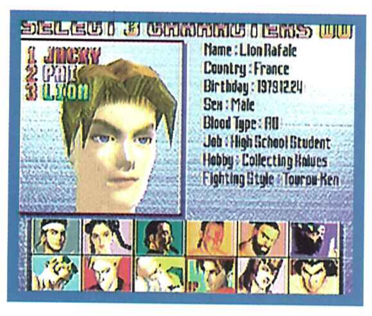
El módem viene incorporado en la Dreamcast y podremos conectarlo directamente a la línea telefónica. Arriba podéis ver el módem extraído de la consola.

Virtua Fighter 3 TB

La conversión más esperada



Todos y cada uno de los bellos escenarios de la recreativa están presentes en esta versión para Dreamcast.



El nuevo modo de juego -Team Battle- nos permitirá crear equipos, de número variable, para afrontar los intensos combates.

Junto con la consola llegó a nuestra redacción uno de los primeros juegos que han sido editados, «Virtua Fighter 3 TR».

Tras haber jugado varias días con él, os podemos asegurar que Dreamcast es una consola que tiene asegurado un futuro muy brillante .

Presentando un "look" bastante fiel a la recreativa -aunque su calidad gráfica queda sensiblemente por debajo de ella-, cabe destacar el alucinante tamaño de los luchadores de «VF3 TB» y la fluidez con la que ejecutan todos y cada uno de sus movimientos. A su vez, la utilización de las texturas y la solidez de los personajes alcanza un nivel realmente sorprendente, sin percibir en ningún momento temblor alguno.

Además, todos los escenarios de la recreativa están presentes en el juego, incluyendo -cómo no- los numerosos obstáculos y diferentes alturas que los han hecho famosos.

Las novedades que hemos encontrado en esta versión con respecto a la *coin op*, son la posibilidad de formar equipos al estilo «King of Fighters» -de ahí lo de TB (Team Battle)- y la existencia de varias cámaras que nos permitirán seguir el desarrollo de los combates desde perspectivas muy diferentes. Y lo mejor de todo es que, además de estas novedades, todos los elementos del arcade -como el botón de escape, los dos nuevos personajes o los escenarios- permanecen intactos.

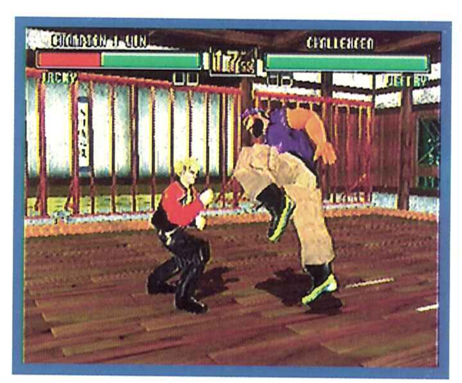


Otra de las novedades de esta conversión es la posibilidad de cambiar la cámara en cualquier momento del combate, pudiendo seguir la acción incluso desde una vista subjetiva.



Las suaves y fluidas animaciones de los luchadores, junto con el gigantesco tamaño de los mismos,son sólo una pequeña parte de las maravillas que encierra «VF3 TB».

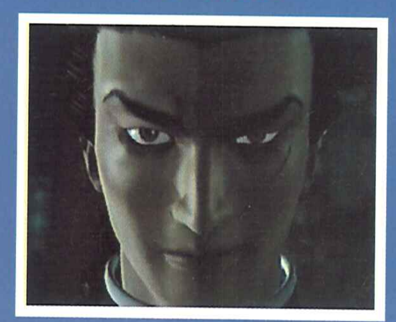


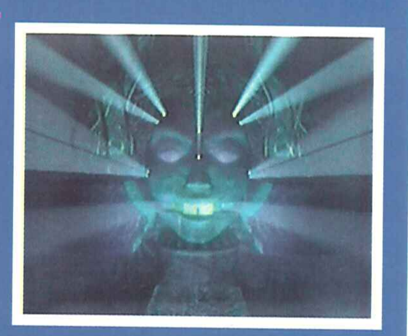


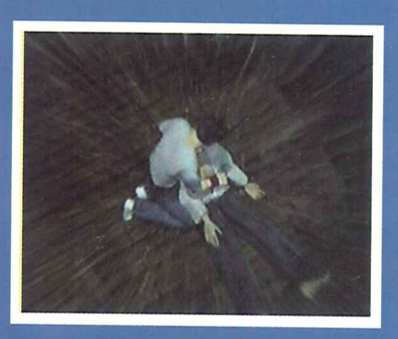
El botón de escape fue otra de las novedades que incorporó la recreativa respecto a sus antecesores y que, por supuesto, no falta en esta conversión. Sirve para desplazarse lateralmente y así esquivar al rival.

Shenmu

Mucho más que un Juego de Rol







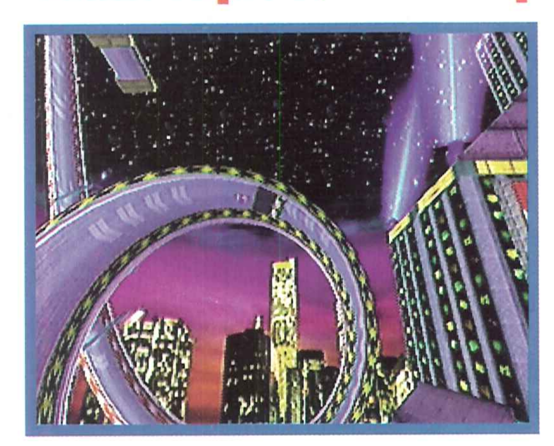
Dentro del pack de «VF3 TB» encontramos un segundo CD que, bajo el nombre de Project Berkley, esconde las primeras primeras imágenes de la intro de «Shenmu», uno de los proyectos más ambiciosos de Sega capitaneado por Yu Suzuki , creador, entre otros arcades, del mítico «Afterburner» o de la saga «Virtua Fighter».

Sobre este título se guarda un gran hermetismo pero se dice que será un inmenso Juego de Rol en el que intervendrán más de 500 personajes y que ofrecerá un innovador sistema de juego llamado FREE (Full Reactive Eye Entertainment).

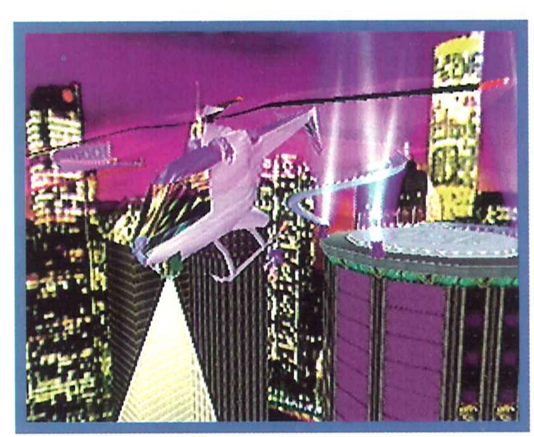
Sega afirma que será una de las mayores bazas de Dreamcast.

Sonic Adventures

Más rápido, más espectacular... más Sonic



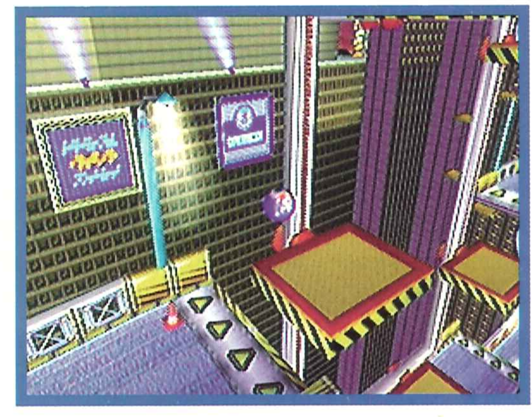
La velocidad de vértigo será la protagonista de un juego en el que recorreremos escenarios tan escalofriantes como éste.



Algunos efectos gráficos han conseguido sorprendernos. ¿Veis el reflejo de las luces de la ciudad en los cristales del helicóptero?



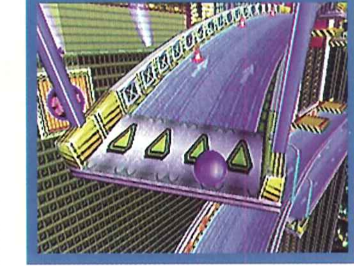
Por primera vez en la historia de la saga «Sonic», todos los personajes hablarán, aunque de momento, sólo en japonés.



Tan sólo hemos podido ver un nivel, pero lo que no podemos contaros qué suerte de sorpresas nos aguardan en el juego...







El reencuentro del puercoespín azul con los usuarios japoneses se ha retrasado hasta el próximo día 23 de diciembre, por lo que aún no hemos podido jugar con este compacto.

Para remediarlo en parte, Sega España nos ha facilitado una rolling demo en la que hemos podido apreciar algunas de las excelencias que va a mostrar la "rentrée" de este popular personaje.

Por lo que hemos visto, «Sonic Adventures» promete ser el juego más vertiginoso de la historia y, aunque parte del concepto de los anteriores «Sonic» (al menos el nivel que se incluye en la demo), ofrecerá un desarrollo mucho más variado.

Por ejemplo, además de recorrer a toda velocidad escenarios formados por los más descomunales loopings, el componente de aventura quedará plasmado por medio de las conversaciones que mantendrán los seis personajes que protagonizarán el juego: Sonic, Knucles, Amy, Big, Dr. Eggman y E-102 "GAMMA". Además podremos disfrutar de la aventura desde los respectivos puntos de vista de cada personaje.

Y poco más os podemos contar. Tendremos que esperar a que la versión definitiva llegue dentro de un mes a la redacción. Pero lo que sí os podemos decir es que la primera impresión que nos ha causado «Sonic Adventures» ha sido excelente, pues gráficamente nos ha sorprendido incluso más que «Virtua Fighter 3», ya que el grado de resolución de los escenarios y la velocidad a la que éstos se mueven resulta realmente impactante.

Estamos deseando jugar a «Sonic Adventures» para comprobar si resulta tan divertido de jugar como espectacular de ver.

Pen Pen

Sólo para japoneses.

«Pen Pen» es el juego más flojillo de cuantos se han puesto a la venta. Hemos jugado con él y hemos comprobado que se trata de un divertido juego de velocidad pero que no ofrece nada verdaderamente impactante.

En esencia es un arcade que combina pruebas de diversa índole -correr, deslizarse por una colina, nadar...- y que presenta opciones multijugador, unos cuantos personajes que parecen sacados de una serie de dibujos animados y unos coloristas escenarios bajo un engine de excelente manufactura.

Aceptable, pero no es un juego que aproveche al máximo las posibilidades de Dreamcast.







El marcado aire japonés de este juego nos hace presagiar que no será editado en Europa. Resulta divertido, pero no ofrece nada realmente revolucionario.

Ni parques de atracciones, ni campos de fútbol, ni salas de recreo. A partir de ahora, todo el mundo se quedará en casa.

SE TRASPASA

CONSOLA NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64 = 19.900 ptas.

* P.V.P. APROXIMADO

TODO EL MUNDO PODRÁ TENERLO.

NINTENDO 64

www.nintendo.es

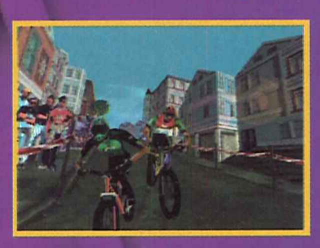
Asistimos a la presentación de sus Codem la variedad

Después de sorprendernos con el primer editor de música y vídeo para una consola, los ingleses de Codemasters vuelven a escena con tres refrescantes títulos con los que iniciarán su andadura en el 99.

NO FEAR Downhill Mountain Biking

PLAYSTATION. Marzo 99

Las bicicletas no sólo son para el verano





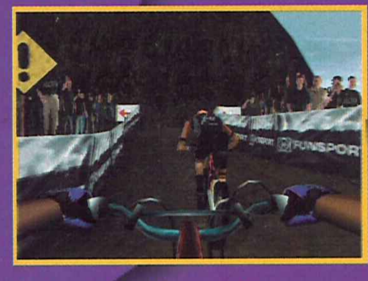
«No Fear: Downhill Mountain» será el primer título para PlayStation que esté dedicado exclusivamente a las competiciones de bicicletas de montaña. Por supuesto, Codemasters quiere sacar todo el partido posible a esta modalidad deportiva, y está preparando un juego que ofrecerá diferentes tipos de competición y opciones para todos los gustos, todo ello bajo una calidad gráfica de lujo y ofreciendo una sensación muy realista en el manejo de las bicicletas.

El juego estará planteado como un simulador de velocidad, pero con un estilo tan original como diferente.

Además, tratándose de Codemasters, la jugabilidad está más que garantizada.







Dentro de las diferentes vistas que ofrecerá el juego, la vista subjetiva destacará por su realismo y por su conseguida sensación de velocidad.

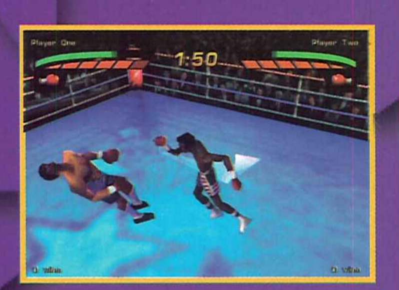
PLAYSTATION.

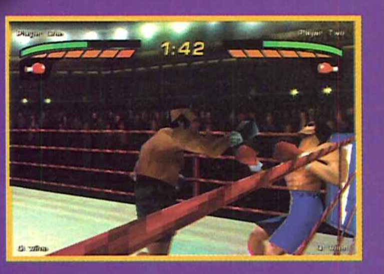
PRINCE NAS

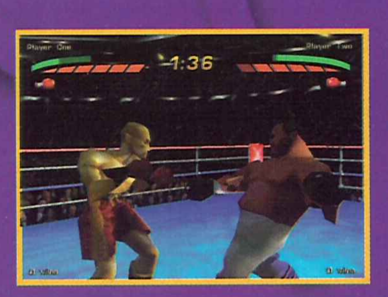
Cuestión

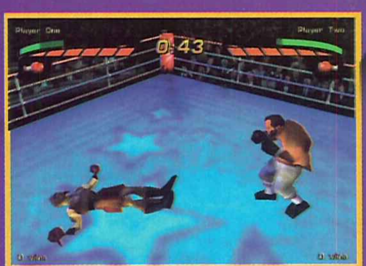
Este simulador promete emoción a raudales. Y es que, lejos de seguir una línea realista, su apuesta estará más enfocada hacia el espectáculo, y la diversión parece asegurada gracias a un peculiar concepto pugilístico que se basará en alucinantes intercambios de golpes, rápidos movimientos y K.O.s impactantes.

El campeón británico de pesos pluma, Prince Naseem, será el abanderado de este título, que además incluirá un buen catálogo de opciones y boxeadores.









tres primeros títulos para el 99.

asters: por bandera

La variedad de estilos parece asegurada, y podremos disfrutar de un simulador de mountain bike y de otro de boxeo en PlayStation así como de la esperada versión de «Micromachines» para N64.

Marzo 99

EEM Boxing
de puños





Aquí podéis ver el gimnasio de entrenamiento de los púgiles.

NINTENDO 64. Enero 99

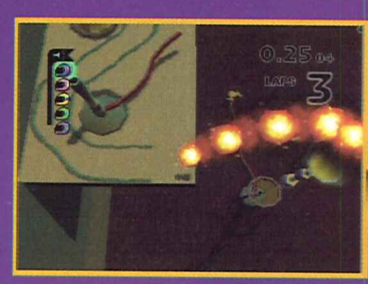
MICROMACHINES 64 Turbo

Vehículos pequeños, diversión a lo grande











Esta nueva versión de «Micromachines» promete ser la más atractiva gráficamente de cuantas han aparecido hasta el momento.

Se han hecho de rogar, pero por fin N64 acogerá la última versión de los vehículos en miniatura que más diversión han proporcionado en el mundo de las consolas. El juego estará basado en «Micromachines V3», la versión lanzada por Codemasters para PlayStation, lo que significa la apasionante jugabilidad de siempre aderezada con la tecnología que, en este caso, pone a disposición N64: enormes objetos en 3D, velocidad salvaje, movimientos suaves... Además, para esta versión los programadores aumentarán aún más el nivel de detalle gráfico, incluirán 5 niveles de velocidad, 10 formas de competición y un apasionante modo para 8 jugadores simultáneos.



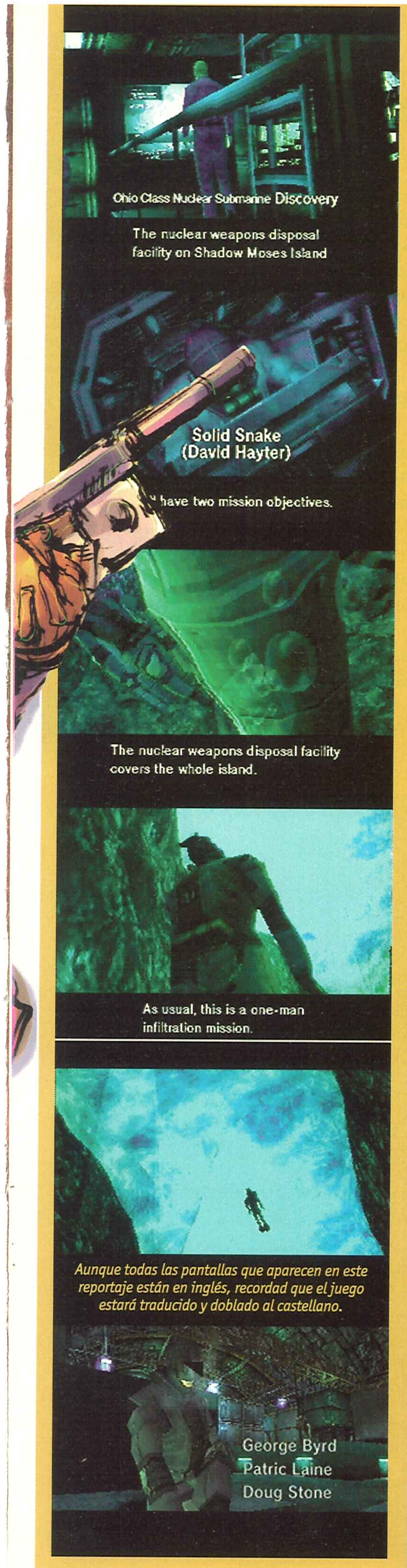


Metal Gear Solid

El videojuego más esperado (I)

Aún faltan tres meses para su lanzamiento, pero creemos que ya ha llegado el momento de empezar a hablar de «Metal Gear Solid», el juego más esperado por los usuarios de PlayStation. Es tal la complejidad de esta aventura, tan incontables sus detalles, que hemos decidido iniciar una serie en la que os iremos descubriendo poco a poco todas las cualidades que atesora esta extraordinaria experiencia en forma de videojuego realizada por Konami.
Al igual que hicimos con «Super Mario 64» en su día, nuestra intención es dar un paseo por todos los escenarios del juego, que concluirá allá por el mes de Marzo, cuando «Metal Gear Solid» esté listo para llegar a nuestro país completamente doblado y traducido al castellano. Y no os preocupéis, que no os vamos a desvelar todas las sorpresas que os esperan...

Un juego revolucionario



Aunque todas las pantallas que aparecen en este reportaje están en inglés, recordad que el juego estará traducido y doblado al castellano.

Empieza la película...

Hideo Kojima -el máximo responsable de «MGS»- ha querido que las escenas pregrabadas que aparecen tanto en la intro como a lo largo del juego presenten el mismo aspecto gráfico que el resto de la aventura. No esperéis, por tanto, una de esas intros de personajes renderizados que luego nada tienen que ver con las imágenes reales del juego: la única diferencia entre las escenas pregrabadas y las partes jugables serán los efectistas movimientos de las cámaras, tales como primeros planos, travellings... aunque tanto unas como otras ofrecerán una enorme calidad.

La intención de Kojima es usar esas secuencias como soporte argumental y en ellas viviremos algunos de los momentos más dramáticos de la historia.

En la emocionante intro, veremos cómo Snake -el protagonista- se introduce en una base militar mientras el Coronel Cambell le explica a grandes rasgos cual será su misión.

El curioso detalle de los títulos de crédito intercalándose a lo largo de estas imágenes es el primero de los numerosos homenajes que Kojima rinde en este juego a las películas de Hollywood. De hecho, la intro parece totalmente el comienzo de una apasionante película de intriga...

Una aventura total

Definir el estilo de juego que ofrecerá «Metal Gear Solid » no es tarea fácil, pues hasta el momento no hay ningún título que pueda siquiera compararsele.

Kojima ha creado la aventura total, una estremecedora experiencia influida por las mejores aventuras que han pasado por una consola, como «Tomb Raider», «Resident Evil», «Final Fantasy VII» e incluso «Zelda», pero que se presenta desde una visión absolutamente cinematográfica.



Hideo Kojima es el genio que se esconde tras «Metal Gear Solid».

En «Metal Gear Solid» primará ante todo un sorprendente realismo, que obligará a un héroe solitario a desenvolverse con astucia por un medio hostil, ocultándose constantemente para no ser descubierto y atacando a sus enemigos sólo cuando sea absolutamente necesario.

Además, por primera vez en un videojuego, nos encontraremos con unos personajes llenos de matices, con personalidades perfectamente definidas, y entre los que se crearán relaciones de amistad, de odio e incluso de amor.

Como bien decía Kojima, «Metal Gear Solid» es, además de un impresionante *thriller* de acción, "un juego sobre la vida".

Objetivo: acabar con una amenaza nuclear

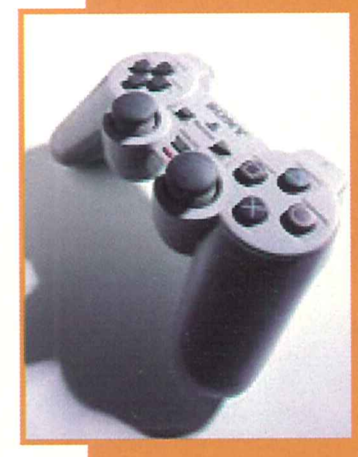


Nos encontramos en los albores del siglo XXI. El depósito de armas nucleares de la isla Shadow Moses, situada en el Archipiélago Fox de Alaska, ha sido tomado por un grupo rebelde excindido de la unidad de fuerzas especiales Fox Hound. Los terroristas exigen al gobierno de EEUU que les devuelvan, en menos de 24 horas, los restos mortales de Big Boss, antiguo comandante de Fox-Hound. De no cumplirse su deseo, lanzarán un ataque nuclear contra algún objetivo civil.

Ante la imposibilidad de realizar un ataque a gran escala contra los rebeldes, el gobierno decide enviar a Solid Snake -a ti-, con el objetivo de infiltrarse en la base, rescatar a los rehenes, comprobar si es cierto que los terroristas están capacitados para realizar un ataque nuclear y, si es así, detenerlos a toda costa.

Una misión que se presenta tan complicada como apasionante.

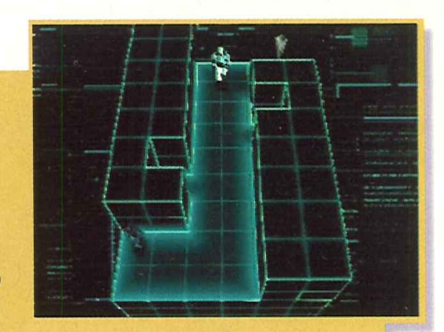
Dual Shock: ¿nacido para esta aventura?



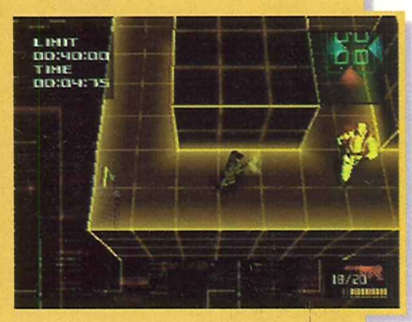
El Dual Shock se convertirá en un elemento imprescindible para disfrutar de este juego al cien por cien.

Quizás hayáis oído decir en alguna ocasión que el Dual Shock fue creado pensando en «Metal Gear Solid». Nosotros no diríamos tanto, pero sí que es verdad que ningún juego le ha sacado tanto partido como lo hará este título de Konami. Aquí no vibrará uniformemente, sino que ofrecerá diferentes intensidades dependiendo de la situación que afrontemos, y así, por ejemplo, vibrará más cuando se acerque un helicóptero que cuando recibamos un golpe. Incluso en algunas ocasiones -que no os vamos a desvelar para no estropearos la sorpresa- se convertirá en un elemento con el que interactuaremos con el juego. Ya veréis, ya...

Entrenamiento virtual







Antes de entrar en acción se nos ofrecerá la posibilidad de conocer y practicar el novedoso sistema de juego de «Metal Gear Solid» en el Modo Entrenamiento, el cual, a la postre, casi se convierte en un sub-juego dentro del CD.

La mecánica es muy sencilla: moviéndonos a lo largo de unos pequeños escenarios virtuales como los que veis en estas imágenes, deberemos llegar al objetivo que se nos marque sin ser descubiertos.

Para ello, haciendo uso de las numerosas habilidades de Snake, deberemos ocultarnos, engañar a los guardias y burlar las cámaras de seguridad. Si completamos las 10 pruebas de este entrenamiento pasaremos al modo Time Attack, en el que los objetivos deben lograrse por debajo del tiempo límite, y donde incluso podremos guardar nuestros records.

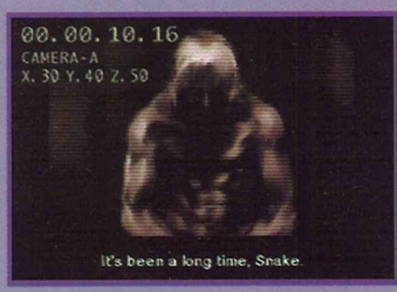
Por último, al concluir el "Time Attack", llega el entrenamiento con la pistola automática, donde tendremos que eliminar previamente a los guardias para después alcanzar el objetivo.

Un argumento muy elaborado

METAL GEAR — PREVIOUS OPERATIONS
The year 1995. Deep in South Africa, 200 km north of Garzburg. Outer Heaven -- an armed fortress nation established by the legendary mercenary who was feared in combat by both his friends and foes as a hero and lunatic.
The "Western" nations have found out that a weapo of mass destruction that could rewrite war history
1 / 13 EXIT

Recordad que en la versión que saldrá en España, los textos estarán en castellano.

Hideo Kojima empezó a trabajar en el guión en 1994, y desde entonces el argumento ha ido tomando forma hasta convertirse en una complicada historia de espionaje en la que está cuidado hasta el más mínimo detalle. Cada uno de los 20 personajes que aparecen en el juego tiene una personalidad propia que se irá definiendo poco a poco, pero también podremos acceder a unas fichas en las que se nos narran sus vidas. Además, encontraremos un completo dossier sobre complejas tramas políticas e incluso se nos ofrecerá la posibilidad de comprobar los precedentes de la historia, basados en las dos entregas anteriores de «Metal Gear» que aparecieron en MSX y NES.





Antes de comenzar el juego podremos ver unas cintas de vídeo en las que descubriremos -entre otras muchas cosas, porqué Snake aceptó afrontar esta auténtica misión suicida.



Un repaso a los archivos

El juego no deja un sólo cabo suelto. Antes de empezar la aventura podremos revisar las casi dos decenas de cintas de vídeo archivadas, en las cuales está grabada la interesante conversación que se produce entre el Coronel Campbell y Snake y en la cual el militar convence a este comando de élite para que afronte esta peligrosa misión.

Además, en ellas se hablará con más detalle de cuáles son los objetivos de Snake, sus contactos, las exigencias de los terroristas...

También se dejarán ver los primeros aspectos de la personalidad de los protagonistas y se revelarán algunas sorprendentes claves de lo que en principio sólo parecía un acto terrorista más.

En algunos momentos de este tenso interrogatorio podremos incluso modificar la nuetro gusto la posición de las cámaras.

Los protagonistas principales

SOLID SNAKE



Nacionalidad: USA.
Edad: 30 años.

Es el protagonista absoluto del juego, el comando especial al que manejaréis y con el que seguro os acabaréis identificando a lo largo de la aventura. Snake es un tipo duro, un soldado de élite que se ha pasado la mayor parte de su vida combatiendo. Es el prototipo del héroe romántico: solitario, introvertido, contradictorio, noble... un hombre atormentado por su pasado.

Apenas se conocen datos sobre su vida antes de que entrara a formar parte de las Fuerzas Especiales, excepto que también fue miembro del grupo Fox Hound. Experto en paracaidismo, submarinismo, escalada libre, lucha cuerpo a cuerpo y en el manejo de cualquier tipo de arma. Domina a la perfección seis idiomas.

Tras sufrir un desorden post-traumático después de dos infrahumanas operaciones militares, Snake se retiró a las montañas de Alaska, donde vivió alejado de todo y de todos hasta que fue reclamado por Campbell para realizar esta misión. Ahora es un hombre desencantado, incapaz de comprometerse para ninguna causa que no sea la de su propia supervivencia. A lo largo de la historia descubriremos muchos más aspectos de la compleja personalidad de Snake.



Snake es el único personaje al que controlaremos, aunque en el juego aparecerán otros 20 personajes secundarios.

DOCTORA NAOMI HUNTER



Nacionalidad: Mitad japonesa, mitad india.
Edad: 20 años.

Es la jefe médico de Fox Hound y la responsable del estado físico de todos los soldados. Cada seis meses se encarga de inyectarles el revolucionario gen "gene therapy", el cual convierte a los miembros de este grupo en los mejores soldados del planeta. Durante toda la misión, la doctora Naomi intentará mantener a Snake en plenas condiciones para el combate.

MEI LING



Nacionalidad : China.
Edad: Adolescente.

Ella es la encargada de las comunicaciones durante toda la operación. Además fue quién elaboró del complejo equipo de radar que lleva Snake consigo, y por tanto será la responsable de aconsejarle sobre su uso y solucionar cualquier deficiencia. También confeccionó el sistema CODEC, por el cual Snake puede comunicarse con sus contactos en cualquier momento de la aventura.

Igualmente, tiene la responsablidad de salvar toda la información que se produzca durante la misión (incluídas las partidas en la Memory Card).

Extrañamente, Snake muestra desde el primer momento cierta simpatía por esta chica, algo inesperado por parte de un tipo incapaz de mostrar ningún sentimiento por nadie.

Diccionario METAL GEAR

Es tal la cantidad de términos que se manejan en esta aventura, que a lo largo de esta serie os iremos proporcionando esta especie de diccionario con el que os podréis ir familiarizando con el vocabulario que se utilizará en el juego.

Fox Hound: Unidad de fuerzas especiales de EEUU creada para solventar conflictos locales, insurrecciones o actos de terrorismo. Se trata de una unidad de carácter no oficial a la que se recurre cuando una intervención militar a gran escala o cualquier tipo de medida gubernamental puede ocasionar conflictos diplomáticos con algún país.

Todos los miembros de está unidad son soldados de élite, expertos en todo tipo de combates y entrenados específicamente para cumplir misiones de infiltración.

El primer comandante de Fox Hound fue Big Boss, un legendario soldado de finales del siglo XX, que después fue sustituido por el Coronel Roy Campbell, quien se encargó de dotar a este grupo de la más alta tecnología militar.

Fuerzas Especiales de Última Generación: Miembros de reserva de la unidad Fox Hound seleccionados después de un concienzudo examen genético. Casi todos pertenecieron antes a diferentes grupos antiterroristas, pero tras ➤

➤ la muerte de Big Boss fueron reclutados por el gobierno para confeccionar las Fuerzas Especiales de Ultima Generación.
Aunque la mayoría de ellos apenas tienen experiencia real en combate, han sido adiestrados por el método Force XXI, unos diseños virtuales de combates simulados que intentan transmitir lo que se suponen serán las batallas del siglo XXI. Muchos de ellos son los que acompañan a los miembros escindidos de Fox Hound en este acto terrorista.

Big Boss: El soldado más legendario del siglo XX. Trabajó como mercenario para diversos paises durante los años 60, donde se labró su inigualable reputación. En los 90 creó secretamente el estado militar de Outer Heaven mientras ejercía como comandante de la unidad Fox Hound, aunque sus planes fueron desbaratados por Solid Snake.
Después intentó algo parecido con Zanzibar, pero nuevamente su antiguo soldado acabó con él.
Ahora sus restos son guardados por el departamento de defensa como el ejemplo genético del "mejor soldado que ha existido nunca".

Gene Therapy: Proceso por el cual la información genética de una persona es analizada y después escogidos sus genes más útiles para insertarlos en una célula determinada. Mediante este sistema fueron creados los Genome Soldiers, que pasaron a formar las Fuerzas Especiales de Ultima Generación.

El único amigo de Snake



CORONEL ROY CAMPBELL

Nacionalidad: EEUU
Edad: 60 años.

Antiguo jefe de Snake en multitud de operaciones, ex comandante de Fox Hound y ahora coronel retirado, Roy Campbell ha sido reclamado por el Gobierno por ser la única persona capaz de convencer a Snake para realizar esta misión.
Se trata de un hombre íntegro, hecho a sí mismo, un militar a la antigua usanza.

Sabe que Snake confía en él, y por eso se siente comprometido... pero tiene la sospecha de ser una simple marioneta del gobierno. Además, su nieta Meryl es uno de los rehénes de los terroristas. Campbell será el contacto de Snake durante toda la aventura.

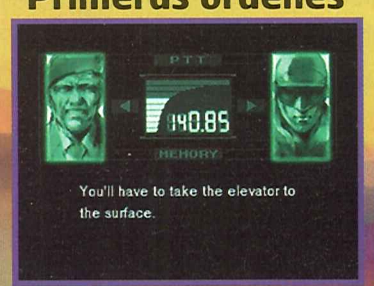
1er escenario

EL MUELLE

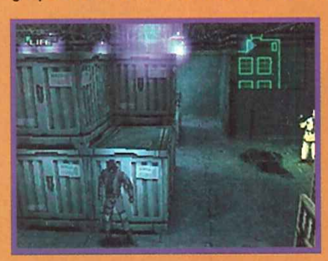
Snake llega buceando por las frías aguas de Alaska hasta el muelle de la base nuclear en la que se encuentran los terroristas.

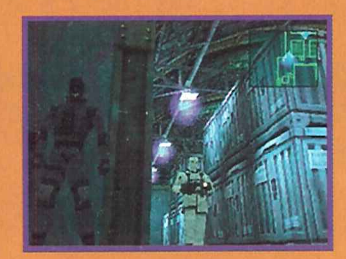
Pasando desapercibido entre los primeros guardias deberá llegar hasta un ascensor que se encuentra al fondo del muelle y que le llevará directamente hasta el helipuerto.

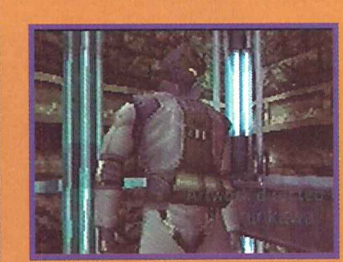
Primeras órdenes



Nada más comenzar nos daremos cuenta de la importancia que tendrá el intercomunicador. Snake empieza a recibir órdenes (en castellano) del comandante.

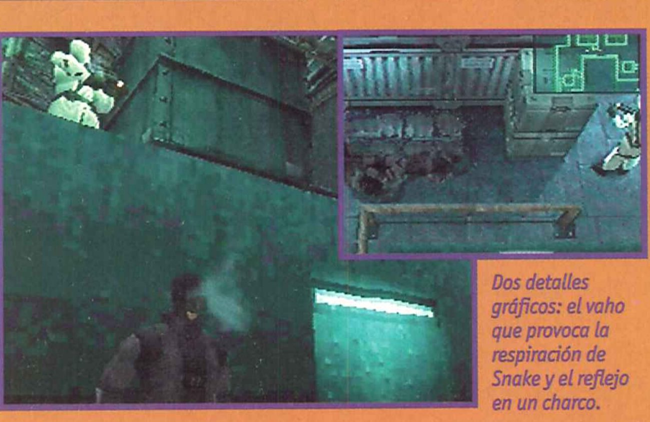






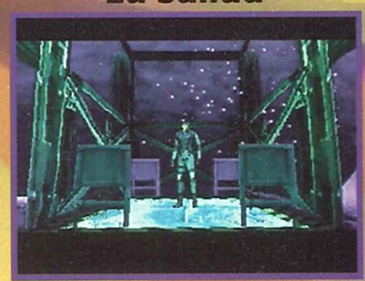


Los títulos de crédito siguen apareciendo incluso con el juego ya comenzado.



Dos detalles gráficos: el vaho que provoca la respiración de Snake y el reflejo en un charco.

La salida



No le será muy difícil a Snake llegar hasta el ascensor sin un sólo rasguño. Después se deshará de su traje de buzo.

El radar

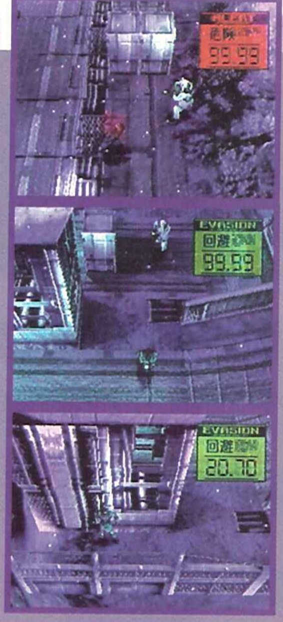


Se puede utilizar está cámara subjetiva. El campo de visión de Snake aparece en verde.

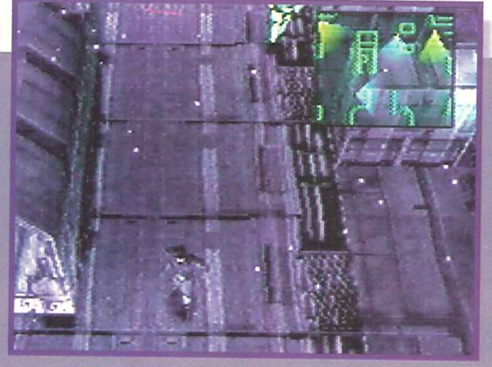
Este es sin duda uno de los elementos más importantes en el juego, y el seguro de vida de Snake para no ser descubierto. Gracias a este radar que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla, Snake puede ver la situación de los guardias más cercanos y el campo de visión de éstos, lo cual le permitirá ocultarse de ellos.

Cuando sea descubierto, el radar pasará al modo alerta y dejará de funcionar hasta que Snake consiga ponerse a salvo. A lo largo de la aventura habrá momentos en los que quedará inutilizado, dejando "a ciegas" a Snake.

Por cierto, en los niveles más difíciles, el protagonista no contará con esta inestimable ayuda. Todo un reto.



Nos han descubierto. El radar queda inútil por un tiempo hasta que despistemos a los guardias.



En el radar, los soldados serán indicados con un punto rojo y la luz azul mostrará su campo de visión. Las luces amarillas son las cámaras y el punto blanco, Snake.



Un guardia recela al descubrir unas huellas en la nieve y Snake se ve obligado a ocultarse tras un camión.

2º escenario

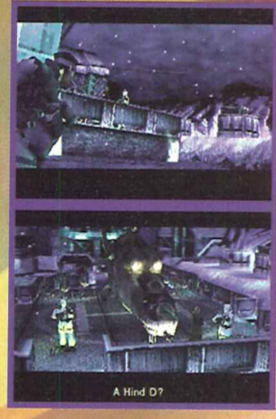
EL HELIPUERTO

Las cosas empiezan a ponerse serias. Snake deberá recorrer el helipuerto con sumo sigilo intentando evitar a los guardias... y partiendo algún que otro cuello si llegara el caso.

Será en este escenario donde Snake encuentre su primera arma, además de otros objetos importantes.

También comprobará que, además de a los guardias, deberá aprender a evitar las cámaras de vigilancia.

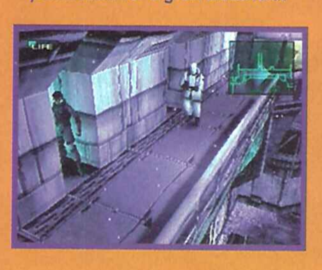
Escena



En esta escena pregrabada, un helicóptero nos mostrará los primeros efectos del Dual Shock.



Mei Ling nos enseñará cómo usar los prácticos prismáticos, que nos permitirán ver a gran distancia.



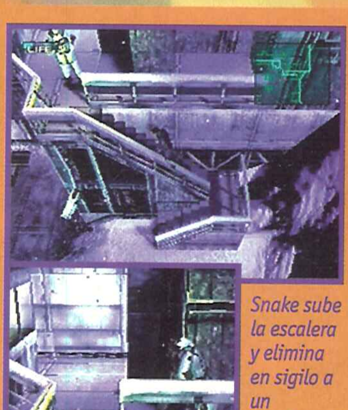
Nuevas órdenes



Más mensajes de la base, esta vez procedentes de Mei Ling. La mayor parte de estos mensajes resultarán fundamentales para avanzar en el juego.

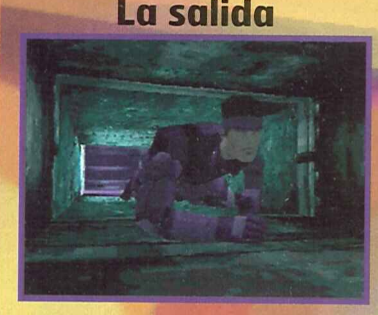


Snake encuentra un arma en un camión. Ya tiene con qué disparar.



Snake sube la escalera y elimina en sigilo a un guardia.

La salida



Para salir del helipuerto Snake deberá escurrirse por uno de los conductos de aire acondicionado que se encuentran en el piso superior.

En el siguiente número...

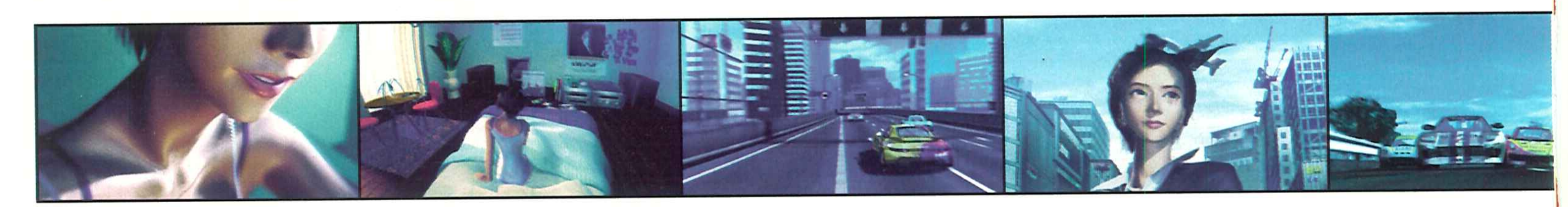






El mes próximo seguiremos avanzando en nuestra aventura.

Entre muchas otras cosas, veremos cómo Snake conoce a nuevos personajes, entre los que se encuentran uno de los rehénes de los terroristas -la bella y misteriosa Meryl- y el peligroso Psycho Mantis. No os lo perdáis...



Namco prepara una nueva entrega de su mítica saga de coches



En diciembre se ha puesto a la venta en Japón la cuarta entrega de la serie «Ridge Racer» que posiblemente llegará a España en Abril. Sin embargo, los datos, las imágenes y las promesas de velocidad que nos han llegado nos han obligado a indagar un poco más en las posibilidades de un título que tiene como reto desbancar al mismísimo «Gran Turismo».

Ya os contamos algunos datos de «R4» en el Big in Japan de hace dos meses, sin embargo, a la vista de las nuevas informaciones que hemos recibido, no hemos podido resistir la tentación de descubriros algunas de las virtudes que mostrará esta genial creación de Namco.

Uno de los aspectos que más han llamado nuestra atención a primera vista -dejando, de momento, a un lado al apartado gráfico-, es la inclusión del llamado Grand Prix Mode, un modo de juego que nos invitará a unirnos a uno de los cuatro equipos existentes para embarcarnos en un larguísimo campeonato. Cada uno de los cuatro equipos contará con 12 vehículos distintos, lo que nos colocará en la nada desdeñable cifra de 48 coches que, -eso sí-, aunque recordarán a modelos famosos, son todos producto de la inventiva de los diseñadores. Y si a estos coches les aplicamos combinaciones de colores y distintos recambios que podremos adquirir en las tiendas, obtendremos una cifra total de 300 vehículos.¿No está mal, verdad?

Además del modo Grand Prix, podremos disfrutar de las siempre apasionantes competiciones para dos jugadores simultáneos en pantalla partida donde podremos cargar los coches que hayamos configurado en el Grand Prix.

Completarán los modos de juegos dos variedades de Time Trial (contrarreloj) en las que podremos podremos correr, al derecho y al revés, cualquiera de los ocho circuitos que incluirá el juego.

Pero Namco no sólo nos depara sorpresas en cuanto a opciones, también quiere dejarnos pasmados con una novedosa concepción gráfica en la que se incluirán unos increíbles efectos de luz que afectarán tanto a los circuitos como a los vehículos y que dotarán de un mayor realismo a los coches y a las pistas. Y para que se os vayan poniendo los dientes largos, os diremos que el juego correrá a 30 frames por segundo, por lo que la sensación de velocidad vertiginosa también está más que asegurada.

Por último, debéis saber que «R4» será compatible con Dual Shock y con el PocketStation (PDA), periférico que será lanzado en España en las mismas fechas que el juego, es decir, hacia el mes de Abril.







Namco ha recurrido a una atractiva mujer para protagonizar la intro. ¿Será para atraer a las chicas o a los chicos?



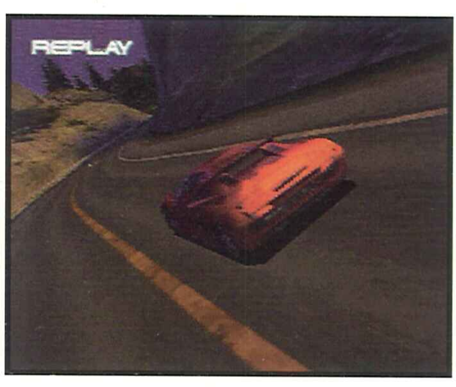
Un diseño muy cuidado

Namco está poniendo más esmero que nunca en buscar el realismo gráfico. Lo podremos apreciar en los efectos de luces dinámicos, en la construcción 3D de los sólidos escenarios y en otros pequeños detalles que ya os contaremos en su momento. Una buena muestra de todo esto pueden ser estas dos imágenes en las que podemos ver el interior de los boxes.





En los circuitos encontraremos un montón de elementos ajenos a la carrera, como estos vistosos fuegos artificiales. Por otra parte, el trabajo gráfico está siendo especialmente cuidado para evitar el molesto efecto "popping".



Como es habitual en todo gran simulador que se precie, después de cada carrera disfrutaremos de una impresionante repetición que nos mostrará nuestra actuación desde los más variados ángulos tomados desde un gran número de cámaras.



Coches y más coches.

Habrá 48 vehículos que podrán convertirse en 300 a medida que vayamos realizando cambios en su color y estructura. Como podéis apreciar, los coches se parecen a modelos reales, aunque en realidad no lo serán, ya que no hay licencias de por medio.





Dos jugadores mejor que uno

Tendremos la posibilidad de enfrascarnos en carreras para dos jugadores simultáneos a pantalla partida y sin más competidores en el circuito.







JogCon

Además ser compatible con el Dual Shock y el NegCon, el juego estará preparado para ser usado con el nuevo periférico de Namco, el pad JogCon. Este pad tendrá la particularidad de contar con un mini-volante totalmente configurable. Seguro que resulta genial.



ALIENS VERSUS PREDATOR

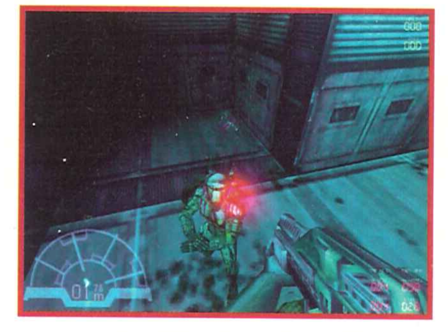
Ensalada de extraterrestres

Títulos cinematográficos de contrastado éxito, peligrosos alienígenas de inquietante aspecto y un sistema de juego que desborda acción. Sí, es «Alien versus Predator», la maravilla que Rebellion y Fox Interactive están desarrollando conjuntamente para PlayStation y que llegará a España de la mano de Electronic Arts.

El pasado 3 de Diciembre estuvimos en una conocida sala de cine situada en pleno centro de Londres, para presenciar los avances en la próxima producción de Fox Interactive. No creáis que la cosa fue placentera del todo, ya que la ambientación con la que habían "adornado" el lugar, nos hizo temer por nuestra integridad física (por la mental hace tiempo que no nos preocupamos). Marines armados en la puerta, huevos de alien, bandas amarillas y negras estilo Nostromus por el suelo, una línea de láser color verde alien con la que flipamos... y una gran pantalla para ver las primeras imágenes del juego. ¡Y qué imágenes!



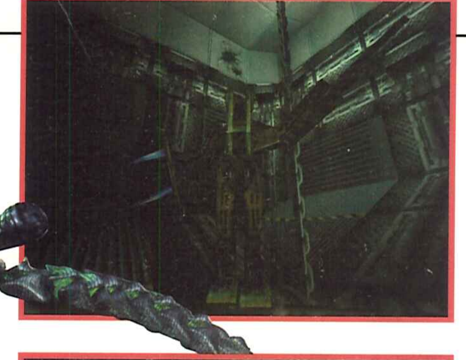
Rebellion, el equipo de desarrollo que, junto con Atari, realizó la versión para Jaguar -aquella consola de Atari que no tuvo el éxito esperado- ha dado rienda suelta a su imaginación y a su valía en la programación para realizar esta versión PlayStation. Dentro de unos escenarios basados en el Nostromus, pero mezclados con elementos propios de «Predator», podremos elegir entre ser un marine, un predator o un baboso alien. Los 36 niveles de claustrofóbico ambiente para cada uno de los protagonistas nos introducirán en lugares llenos de enemigos que podremos eliminar con las armas que cada personaje puede utilizar.



El marine, con multitud de armas de fuego, será el más dotado en este campo, debido a su vulnerabilidad ante los ataques de cualquiera de las dos especies extraterrestres. Si escogemos un predator, podremos utilizar extrañas armas de punzante aspecto y desgarradores efectos, además de sus dos tipos de invisibilidad, una virtud que tendrá un alucinante efecto distorsionante en pantalla. La ventaja de escoger un alien estribará en su increíble movilidad, pudiendo trepar por paredes y techos hasta marearnos.



La versatilidad de los personajes, los impactantes efectos gráficos y la envolvente banda sonora (que si bien no es la original, estará basada en ella), nos hacen apostar a priori por un desmesurado éxito para este «Alien Versus Predator», una maravilla que tardará aún bastante en llegar (de hecho, aún no tiene fecha de lanzamiento) pero con la que hemos empezado a soñar desde este momento...



En este aterrador "shoot´em up" subjetivo podremos representar el papel de un alien, de un predator o de un marine.



Los pasillos estarán iluminados por luces rojas, (arriba) pero si las disparamos y las rompemos (abajo), nos quedaremos a oscuras y en clara desventaja frente a predators y aliens, ambos con excelente visión en la oscuridad.







Entre las armas del marine encontraremos una smart gun, con 50 disparos por segundo...

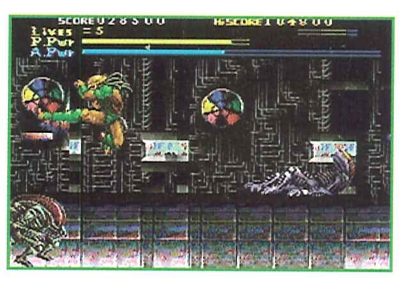
...aunque los predators se defenderán con sus cuchillas de muñeca y con sus lanza-misiles.

Aliens con historia

super nintendo





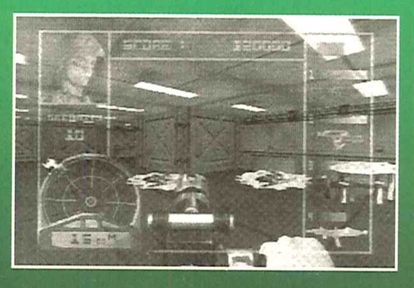




El primer «Alien Versus Predator» que aterrizó en el mundo de las consolas lo hizo en la 16 bits de Nintendo y era un "beat'em up" (en 2D y con sólo 8 megas de memoria) en el que los gráficos hacían casi todo el trabajo, ya que el desarrollo era algo monótono. Manejábamos a un Predator que iba machacando aliens con sus avanzadas armas. Tuvo un moderado éxito que precedió al del buenísimo y dificilísimo «Alien 3» para la misma consola.

jaguar







La última versión de «Alien Versus Predator» que pudimos disfrutar fue en la malograda Jaguar, la consola de Atari que no llegó a cuajar en el mercado. Al igual que en la próxima versión para PlayStation, podíamos escoger el papel a interpretar y lo cierto es que se trataba de un gran juego que hizo gala de unos espectaculares efectos visuales y una cuidada ambientación gráfica y sonora. Un precursor de lujo para el que será uno de los "shoot´em up" más impactantes del año.

¡¡QUÉ MIEDO!!

En la sala de cine en la que tuvo lugar la presentación, descubrimos con terror la presencia de un alien a tamaño natural en una postura verdaderamente acongojante. Nosotros nos sentamos bien apartaditos...





Menos mal que en la puerta había dos duros marines para salvarnos de cualquier peligro. La sensación de estar metidos en el juego fue casi constante durante nuestra estancia en Londres. Una gran presentación para un gran juego.

Unos bichos geniales



a bug's life

Primero fueron muñecos en Toy Story, ahora son insectos en "A bug´s Life" ("Bichos" en España). Pixar ha vuelto a utilizar toda la magia de la animación por ordenador para conseguir que seres no humanos parezcan criaturas de nuestra propia condición.

De hecho, "A Bug's Live", nos va a narrar una historia muy humana protagonizada por la hormiga Flick y secundada por un montón de diminutos amigos entre los que encontramos a la oruga Heimlich o la mariquita Francis. Una historia llena de aventuras, de amigos y enemigos y de magia, mucha magia, conseguida a base de mezclar el talento tanto de guionistas como de animadores. Sin duda, esta será una de las películas más importantes de cara al año próximo.

Este año la película navideña de Disney no pasea por las consolas como es habitual: "Mulan" se queda en la gran pantalla. Sin embargo, en febrero se estrenará en los cines de toda España otra producción de Disney que sí tendrá en PlayStation su contrapartida jugable. Hablamos de "Bichos", el film de animación con el que Pixar y Disney quieren seguir el exitoso camino que ya abrieron hace un par de años con "Toy Story".

Pero lo que a nosotros de verdad nos interesa es el videojuego que en torno a esta historia se está desarrollando.

Disney Interactive lleva sus buenos meses trabajando en la versión para PlayStation de la película. Sin embargo, el trabajo ha sido en todo momento supervisado por Pixar y muy especialmente por su fundador, John Lasseter.

Este seguimiento garantiza la fidelidad de ambientes, situaciones y personajes del juego con respecto al film.

De este modo «A Bug's Live» se convierte en una aventura 3D con una valiente hormiga como principal protagonista. El juego tendrá mucho de plataformas aunque nos sorprenderá con variados niveles en los que



En algunas fases podremos manejar a otros personajes que no sean Flick. Aquí podéis ver a la princesa Atta en acción.



La variedad será una de las características más destacables del juego: incluso manejaremos hormigas voladoras.





El juego será una aventura de plataformas que, como veis, ofrecerá una calidad gráfica excepcional.

la película







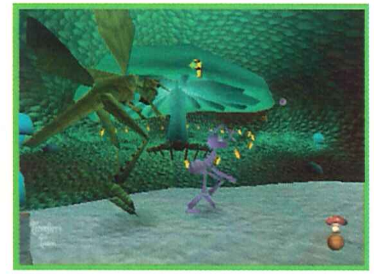


El día 20 de noviembre se estrenó "A Bugs Life" en EEUU. Será el día 5 de febrero cuando, bajo el título de "Bichos", lo haga en nuestro país.

El film narra la aventura de la hormiga Flick, quien deberá buscar la ayuda de otros insectos -entre los que encontraremos a las estrellas de un circo-, para salvar a Isla Hormiga de una invasión de saltamontes. La pinta de las imágenes no puede ser más prometedora y hay quien dice que supera a la primera y genial producción de Pixar, Toy Story.









tendremos que demostrar otras habilidades tales como planear en una brizna de polen o volar a lomos de una hormiga reina.

Por supuesto la variedad también estará presente en los escenarios y viajaremos por tantos lugares como los que habrá en la película. Desde los alrededores de nuestro hormiguero a áridos valles, planicies desiertas, vergeles de flores, nidos de otros insectos... hasta una ciudad en miniatura habitada por insectos libres.

El diseño tridimensional de escenarios y personajes ofrecerá una libertad absoluta de movimientos que nos permitirá explorar los amplios mapeados recogiendo todo tipo de ítems y enfrentándonos a terribles insectos de aviesas intenciones.

Nuestra hormiga estará animada a las mil maravillas y con ella podremos saltar, correr, disparar, utilizar curiosos vehículos, transportar enormes objetos... En fin, un bicho preparado para la vida moderna.

El juego tiene una pinta realmente prometedora y, por lo que hemos podido jugar, se presenta como un duro rival para juegos del calibre de «Spyro the Dragon».

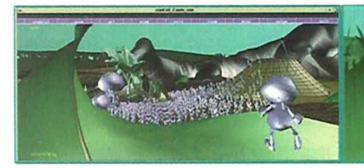
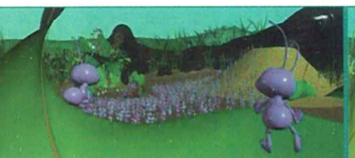
Si todo sigue su curso normal, el juego estará a la venta en febrero, coincidiendo con el estreno de la película en nuestro país. Sony será quien se encargue de que así sea.

los personajes

Flick, el héroe de la historia, tiene un punto de vista muy particular de la vida, lo que le lleva a dejar el hormiguero y buscar una solución a los ataques de Hopper y su familia de saltamontes. Obviamente, Hopper es el malo y está empeñado en hacer la vida imposible a la princesa Atta, heredera al trono. Flea ayudará a Flick desde su puesto de director de circo, al igual que los simpáticos Francis y Heimlich.



Animación para la película y el videojuego





Para animar cada escena se necesitan cuatro equipos de animadores: uno para los escenarios, otro para los personajes, otro que integre ambos trabajos y, por último, otro que efectúe el montaje final. El sistema seguido para realizar la película es muy similar al que se emplea en los videojuegos: se parte de un modelo tridimensional que se convierte en una malla en el ordenador a la que después se anima y se la dota de color y de texturas.







Para el desarrollo de la película se han diseñado cientos de storyboards que se han aprovechado después para conseguir el mismo ambiente en el juego.

El apartado gráfico resulta brillante y no parece que la jugabilidad le vaya a andar a la zaga.

En este primer contacto no hemos encontrado nada negativo. Quizás las cámaras sean un poco bruscas...



Flick necesitará recoger numerosos objetos que después deberá utilizar con astucia para resolver algunos puzzles.

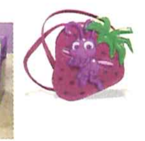
«Bichos» promete convertirse en uno de los juegos más interesantes del 99 para PlayStation.



Nos enfrentaremos con numeroso enemigos finales que tienen su propio escenario, aunque acabar con ellos no será más que una de nuestras muchas preocupaciones.

merchandising





Como todas las películas de Disney, "A Bug´s Life" se ha convertido ya en un auténtico fenómeno en EEUU y todo tipo de productos de merchandising se han encargado de reforzar la fiebre por los bichos. Aquí podéis ver desde juegos de cama completos a muñecos, ropa, bolsos, kits para criar hormigas...

Pronto "sufrieremos" esta divertida plaga también en España.



En muchas fases deberemos usar la cabeza además de nuestra fuerza de hormiga, que es mayor de lo que parece.



Los saltamontes serán una constante a lo largo de todo el juego, lo que no significa que no haya más enemigos...

SÓLO LOS MEJORES LLEGAN A PLATINUM.

POR SÓLO 3.990 ptas. (P.V.P. ESTIMADO)



HÉRCULES

Toda la magia de Disney en esta gran aventura en la que Hércules superará múltiples pruebas para convertirse en un gran héroe.



MICKEY'S WILD ADVENTURE

Un juego de plataformas con canciones y muchas aventuras a través de siete historias con el ratón más famoso del mundo: Mickey.



TIME CRISIS

Serás un agente con dos únicas armas: tu astucia y la pistola G-Con 45. Sensaciones límite en primera línea de fuego.



namco®

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Time Crisis™ & © 1995 1996 NAMCO LTD. All Rights Reserved.
Namco is a registered trademark of NAMCO Ltd. © Disney. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

TBWA

PlayStation™ PLATINUM



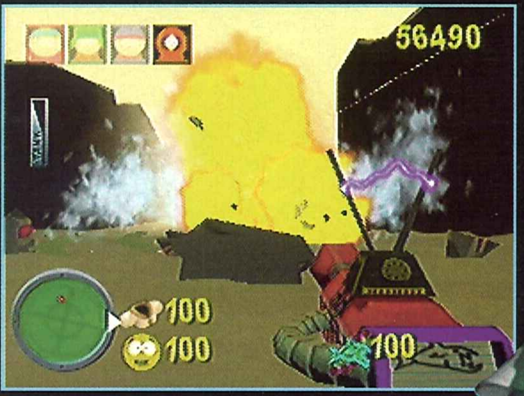
Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

South PARK

Tras conquistar medio mundo con sus barbaridades, los protagonistas de la serie televisiva "South Park" están preparados para dar el salto a las consolas de la mano de Iguana, que ha ideado para ellos un peculiar y atípico "shoot´em up" subjetivo.





Estos cuatro cándidos "angelitos" son los protagonistas de la serie de TV y, cómo no, del juego. Cada uno de ellos tendrá sus propias armas y su particular forma de insultar a los rivales.

Después de desarrollar juegos del calibre de «Turok 2», los chicos de Iguana han decidido dar unas largas vacaciones a la seriedad para plasmar en un cartucho la locura y el desparpajo que caracteriza a los cuatro niños que protagonizan «South Park», título que estará inspirado en algunos capítulos de la exitosa (y polémica) serie de dibujos animados estadounidense que bajo el mismo nombre está arrasando en medio mundo.

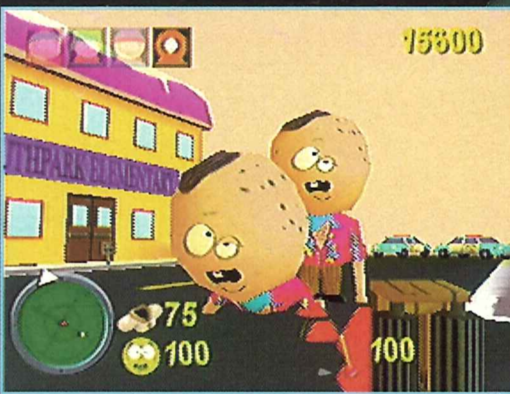
Básicamente, su mecánica será la de un "shoot´em up" subjetivo, con la particularidad de que los elementos más característicos de este género, como las armas o los enemigos, resultarán sumamente curiosos.

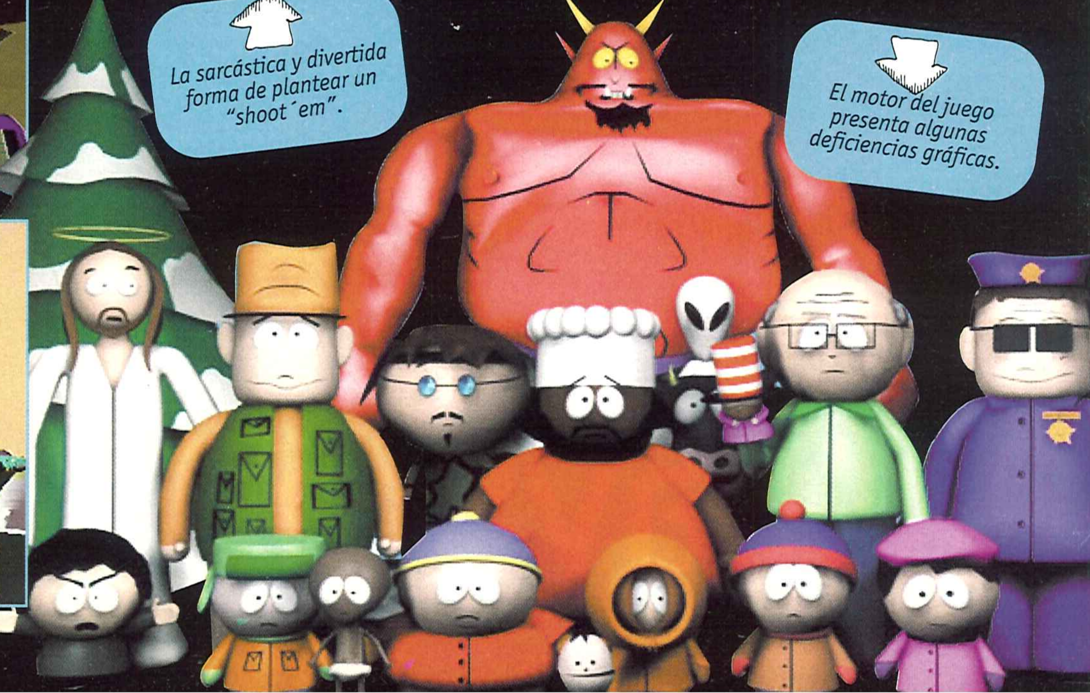
Así, por ejemplo, los enemigos de los primeros niveles serán pavos de navidad o vacas con un marcado síntoma de locura. Igual suerte van a sufrir las armas, que poco o nada tendrán que envidiar a la más disparatada de «Turok 2», como el taladrador de cerebros. De esta forma, artefactos tan extravagantes como un muñeco de goma explosivo o una gallina francotiradora que dispara huevos frescos se encargarán de acentuar aún más ese tono alocado y provocador que distinguirá a este cartucho de los representantes más "serios" de este género.

Además, la fidelidad que guardará con respecto a la serie de animación original no se quedará en una mera representación de los personajes y lugares que dan vida a su homónimo televisivo, ya que incluso la circunstancia que da el pistoletazo de salida a la serie -una invasión alienígena-, la secuencia de apertura de los episodios o incluso su banda sonora se van a ver reflejadas de alguna manera en el juego, pero siempre respetando la idea original.

A la vista de todas estas características. parece que «South Park» va a contar con los elementos suficientes como para hacerse un hueco en este competitivo género.







La sarcástica y divertida forma de plantear un "shoot´em".

El motor del juego presenta algunas deficiencias gráficas.


El estilo gráfico del juego será muy peculiar, y guardará mucha relación con la irreverente serie de TV estadounidense.


Los enemigos a abatir serán de lo más pintoresco. Aquí tenemos a una pandilla de pavos más mosqueados que unos ídem en Nochebuena.





Iguana nos ofrecerá un nuevo "shoot´em up" que poco o nada tendrá que ver con su último gran éxito para Nintendo 64, «Turok 2».

Multijugador



Hoy en día casi todos los shoot´em ups subjetivos presentan, al menos, un modo multi-jugador. El ideado por Iguana contará con el aliciente de poder seleccionar a cualquier personaje de la serie para enfrentarnos en un duelo a muerte con un amiguete.

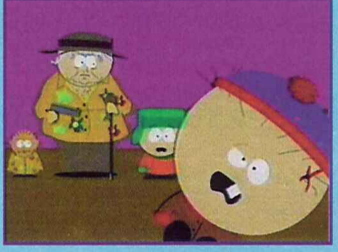






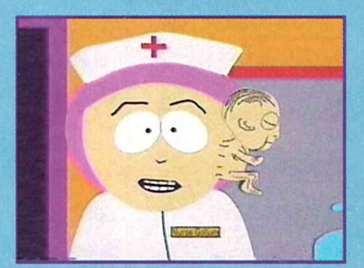














"South Park": la serie de T.V.

"South Park" es una serie de animación para adultos que, por la temática de sus episodios y por el lenguaje que en ellos se emplea, haría palidecer de vergüenza a los mismísimos Simpsons. Sus protagonistas -cuatro niños de ocho años- reflejan desde un punto de vista irónico la descomposición que sufre la sociedad americana. De entre los cuatro destaca Kenny, el chico que va abrigado hasta las cejas y que en todos los episodios "palma" de una manera diferente. Actualmente esta serie la está emitiendo el canal de pago Vía Digital.

RUNNING WILD

Corre cuanto puedas,¡¡so animal!!

Varias razas de animales han decidido ponerse sobre dos patas y liarse a correr como los humanos. ¿Por qué? sólo lo saben ellos y sus creadores de Universal Studios. Pero lo que sí os podemos decir es que serán los protagonistas indiscutibles de «Running Wild», el último mugido en arcades de velocidad para lo consola de Sony.



Muchos arcades de velocidad han tenido como protagonistas a cálidos y tiernos animalitos que han paseado su palmito por las pantallas de medio mundo montados en un Kart o en un vehículo de semejantes prestaciones. Los ejemplos más representativos de esta variante del género los tenemos en «Diddy Kong Racing» o «Super Mario Kart» -en el cual también había, por llamarlos de alguna manera, "humanos"-.

Otros, por el contrario, y ya entramos en «Sonic R», afrontaban las carreras sin ningún tipo de vehículo, dejándose la planta de los pies en los sinuosos y alocados recorridos. En todos estos casos, los animalitos presentaban un aspecto muy dulce que casi despertaba nuestro instinto protector.

Para romper con todo lo visto hasta ahora, «Running Wild» nos va a presentar una competición de auténticas bestias pardas que no dudarán en empujarte con sus descomunales cuerpos para dejarte en la cuneta y alzarse así con la victoria.

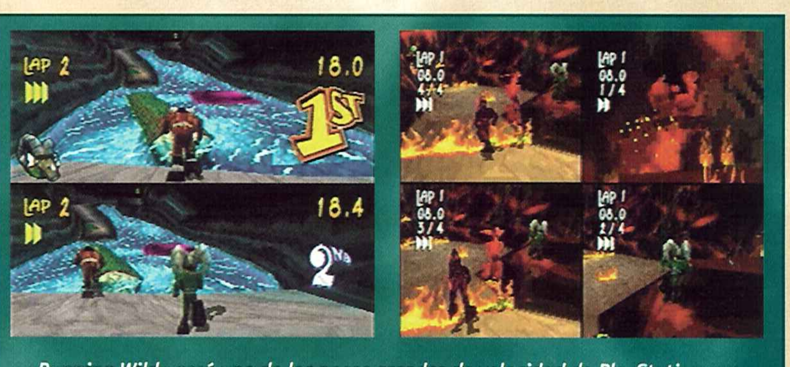
Básicamente, «Running Wild» nos propondrá una competición por el mundo, recorriendo lugares tan típicos dentro de este tipo de juegos como desiertos, montañas heladas o ciudades, todos ellos plagados de obstáculos y saltos que, a primera vista, parecerán infranqueables. Para afrontar este reto dispondremos de 12 animales diferentes, entre los que encontraremos versiones bípedas de elefantes, toros y cebras. Cada uno de ellos presentará unos parámetros de distinta naturaleza, como puedan ser la velocidad o la agilidad, que estarán acordes con su comportamiento verdadero en el reino animal -así, por ejemplo, el elefante será el más lento de todos-.

La idea, como veis, es original, aunque habrá que esperar un mes más para descubrir todo lo que puede llegar a dar de sí.



Los atípicos y "bestiales" protagonistas de las carreras.

El sistema de control nos ha parecido un poco impreciso.



«Running Wild» será uno de los pocos arcades de velocidad de PlayStation que permitirá, vía Multi Tap, participar a cuatro personas en una competición diseñada a vuestro gusto. Lo más curioso de todo es que no apreciaréis ninguna disminución en la velocidad o en la resolución de los gráficos. Los "piques" prometen ser épicos ...







LARA'S BACK...

YA A LA VENTA.

PlayStation

PC CD

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT



Tomb Raider III © & TM Core y Desingn Limited 1998. Todos los derechos reservados.
P y " Playstation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com

Konami apuesta por la lucha

Kensei

Tras haber alcanzado la gloria con sus juegos deportivos, Konami parece empeñada en arrasar dentro del competitivo género de los simuladores de lucha. Su apuesta, llamada «Kensei», parece reunir las virtudes necesarias al menos como para ser tenida en consideración.

En los combates participarán 22 luchadores, cada uno de los cuales dispondrá de una media de 40 golpes especiales más combos y juggles.



La extremada competencia que existe dentro del género de los arcades de lucha obliga a las compañías a introducir elementos innovadores que diferencien a su título del resto. Así, por ejemplo, en «Tekken» se optó por un sistema de control que utilizara 4 botones -uno por extremidad- por oposición al esquema fijado en «Virtua Fighter». Del mismo modo, también deben decidir si su juego adoptará una mecánica realista o si por el contrario abusará de los artificios mágicos.

En el caso de «Kensei», Konami ha optado por recoger lo mejor de todos los juegos de lucha "realistas" para crear con estas piezas su propio sistema de juego. Y aunque hasta cierto punto pueda parecer carente de mérito, lo cierto es que la mezcla se nos antoja muy sugerente.

Por un lado, el sistema de control tomará como base el empleado en la saga «Virtua Fighter» (dos botones de ataque y uno de defensa), al que se le ha añadido un cuarto botón para las llaves. Además, contará con otro tipo de detalles ya vistos en otros títulos, como los agarres de «Dead or Alive» o la posibilidad de desplazarnos hacia dentro o hacia fuera del escenario -como pudimos ver en «Tekken 3»-. Por otra parte, los luchadores de «Kensei» guardarán cierto parecido físico con los personajes más carismáticos del género, como Kazuya (de la saga «Tekken») o Sarah («Virtua Fighter»). Además, cada uno de los 22 personajes seleccionables contará con una media de 40 golpes especiales y un buen puñado de llaves, combos y juggles.

A la vista de estos elementos, más los que os desvelaremos el mes que viene, «Kensei» promete convertirse en uno de los mejores exponentes del género.



La contundencia de algunos golpes especiales propiciará -como ya hemos podido ver en otros títulos- un cambio de perspectiva, mostrándonos con todo lujo de detalles los efectos de luz y las aparatosas caídas de nuestros rivales. Lo mismo sucederá con algunas llaves.



Gráficamente puede llegar a lo más alto.

El desarrollo de los combates nos ha parecido lento.







DUROS.
ENTRENADOS.
TERRORÍFICOS.

Y PEQUEÑOS.

PEQUEÑOS GUERREROS
PlayStation





PEQUEÑOS GUERREROS; LA PELÍCULA, EN LOS CINES A PARTIR DEL 9 DE OCTUBRE. JUGUETES DISPONIBLES EN LAS MEJORES TIENDAS.





ELECTRONIC ARTS™

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

© 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. Reservados todos los derechos. DreamWorks Interactive es una marca de DreamWorks L.L.C. Small Soldiers TM & © Universal City Studios, Inc. DreamWorks L.L.C. y Amblin Entertainment, Inc. Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos. PlayStation y son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



Más deporte helado

El snowboard ha pasado a convertirse en un subgénero dentro de los juegos deportivos, como ya lo son el fútbol o el basket. Cada vez aparecen más títulos con esta temática y cada vez se aprecia más imaginación y una búsqueda descarada del espectáculo combinado con el realismo.





Este título se acercará bastante a la última versión de «CoolBoarders», en el sentido de que nos ofrecerá un buen puñado de pruebas que irán desde la velocidad pura al protagonismo absoluto de la acrobacia en una sucesión de retos electrizantes. Podremos seleccionar ocho personajes y tres tipos de tablas para cada uno de ellos y, por supuesto, competir dos jugadores simultáneos, incluso en las pruebas de acrobacia.

Las posibilidades de «Pro Boarder» se presentan muy atractivas y la verdad es que, por lo que hemos podido jugar, tiene pinta de ser uno de esos juegos que "pican". Sin embargo, no existirá un torneo como tal, sino pruebas aisladas.

En lo que respecta al tema gráfico «ProBoarder» mostrará un atractivo aspecto en el que serán protagonistas los obstáculos de la pista y las animaciones de los competidores, aunque la versión beta de la que hemos disfrutado parece que no llegará a la solidez de «CoolBoarders». Habrá que esperar a la versión final.

Merece la pena destacar el aspecto sonoro, protagonizado por una banda musical que seguirá el ritmo trepidante de la acción e incluso llegará a meter más caña que las aclamaciones de un público enfervorecido.

Por lo demás, deciros que será distribuido a mediados de febrero por Sony, compañía a la que parece haberle dado bastante fuerte por esto del snowboard.



La variedad de pruebas y que casi todas sean para dos jugadores.

Algunos detalles gráficos podrían dificultar la acción si no se corrigen.





Su primo «CoolBoarders 3»

El más duro competidor para este «Proboarder» será, sin duda, otro simulador de la propia Sony: «CoolBoarders 3». En las pantallas podéis apreciar que «CoolBoarders» puede ganar a «Proboarder» en calidad técnica y, además, muchas opciones de juego serán comunes a los dos títulos, aunque «Proboarder» apuesta más por el espectáculo y facilita el control de las acrobacias. A ver quién gana cuando terminen de darle forma...

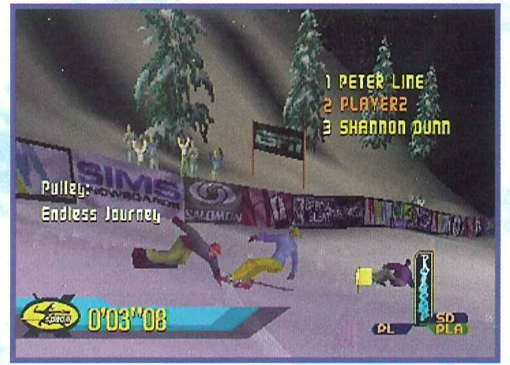


Subirse a los más variopintos objetos para realizar acrobacias no será complicado. Lo difícil será bajarse con estilo y no terminar con nuestros huesos en la nieve.



Encontraremos modos de juego dedicados casi en exclusiva a las acrobacias que, en contra de lo que suele ocurrir, permitirán la participación de dos jugadores a la vez.







MOTOR MEJORADO EN EFECTOS ESPECIALES

8 EQUIPOS OFICIALES CON 16 COCHES

9 CIRCUITOS INTERNACIONALES NUEVOS

CUADROS TOTALMENTE FUNCIONALES

8 CIRCUITOS REALES CON LUCES REALES

7 COCHES DE CARRERAS DE TODOS LOS TIEMPOS

¡VÉRTIGO!

MÁS COCHES

MÁS CIRCUITOS

MÁS CHOQUES



MÁS ACCIÓN

TOCA 2 TOURING CARS™



PC CD



www.codemasters.com

PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com

©1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters". Todos los derechos reservados. "Codemasters" es un marca registrada propiedad de Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, y todas sus variantes, copyrights, marcas usadas o asociadas con el RAC British Touring Car Championship y/o coches representados del BTCC son todos copyrights y/o marcas registradas a TOCA Limited y son usadas bajo la licencia de Codemasters. PlayStation y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de las marcas son de sus respectivos propietarios.



Nuevo Baloncesto de Acclaim

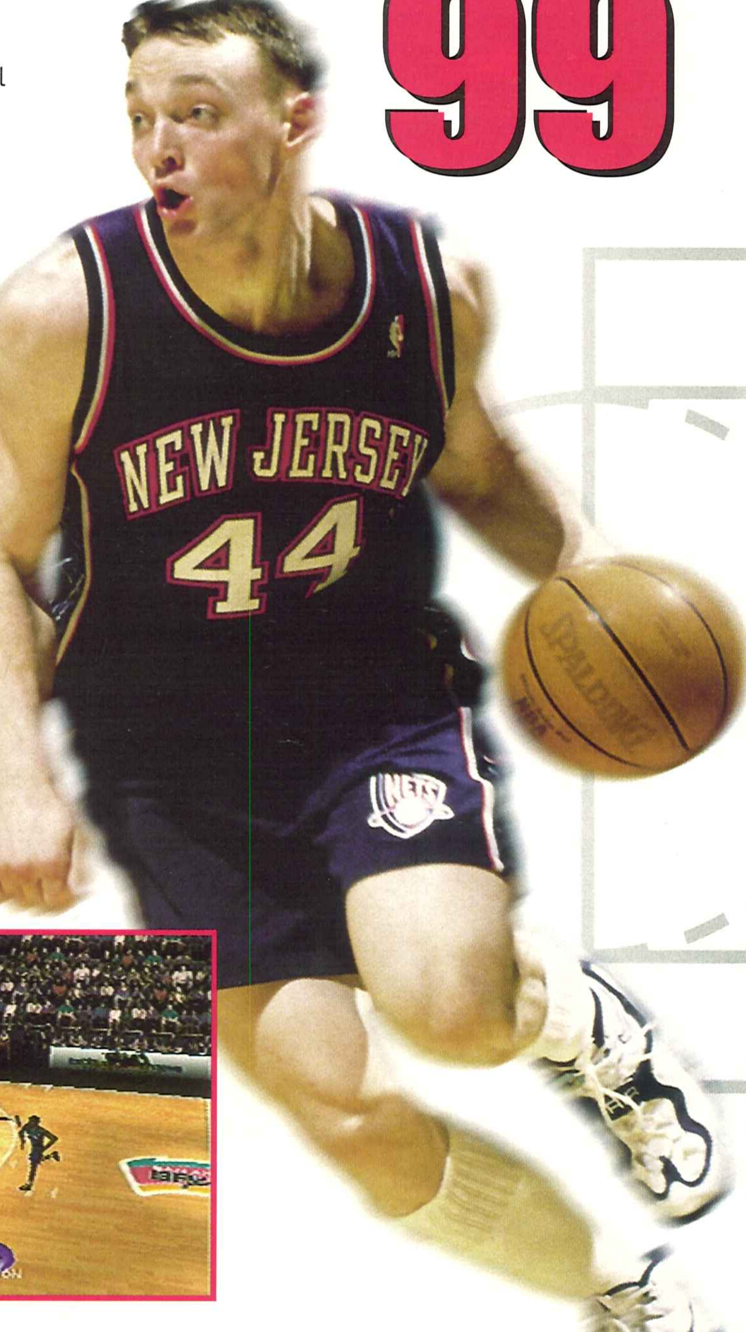
NBA JAM 99

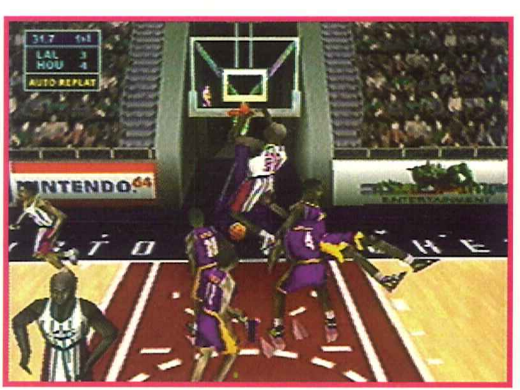
Se acabaron los partidos de 2 contra 2 con saltos imposibles y canastas estratosféricas. Acclaim ha abandonado definitivamente el estilo puramente arcade que le llevó a vender millones de copias en diferentes formatos para apostar ahora por un sistema clásico de 5 contra 5. Es más, puede decirse que la serie «NBA JAM» ha pasado de ofrecer el basket más alocado e inverosímil del mundo consolero a decantarse por el realismo más total y la simulación más pura de este deporte.

Este repentino e inesperado cambio se apoya en principio en una realización técnica de esas que quitan el hipo. Las animaciones de los jugadores son, probablemente, las mejores que hemos visto en un juego de baloncesto de cualquier consola, no sólo por calidad, sino también por cantidad. Los jugadores fintan, se saludan, celebran las buenas jugadas, sufren las faltas y, en definitiva, se mueven casi igual que los de verdad.

No menos importante en todo simulador que se precie son sus opciones. Y para eso el juego de Acclaim se las pinta solo. Aquí están todos los equipos de la NBA con sus plantillas actualizadas, un completo menú para configurar el juego en todos sus apartados, opciones para traspasar jugadores, venderlos o crear algunos nuevos, temporadas enteras, playoffs, y hasta concurso de triples. Vamos, que no se les ha olvidado ni el más mínimo detalle.

Y queda lo más importante: los partidos. Como os decía al principio, su apuesta por la simulación es incuestionable y en este sentido el juego se presenta de forma tan real que puede que os asuste en los primeros minutos. Quiero decir que si en los compases iniciales os ponen un tapón de esos que te dejan con cara de tonto, os roban un par de balones sin que os deis ni cuenta y os clavan un par de triples en un ➤











Un juego que es puro espectáculo y que ofrece unas animaciones de lujo, no podría dejar pasar la oportunidad de ofrecer una repeticiones alucinantes, en las que el usuario puede manejar las cámaras a su entera voluntad y dispone de todo tipo de opciones para ver cada jugada con detalle.



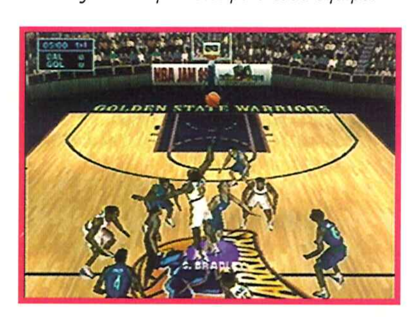
La búsqueda de realismo en el juego queda perfectamente reflejada en las jugadas ensayadas disponibles para cada equipo.



Compra de jugadores

Antes de empezar cualquier competición el juego nos ofrece la posibilidad de participar en el Draft real (el mercado de jugadores de la NBA) o bien seleccionar a los mejores jugadores del mundo y recluirlos en un solo equipo. Es el Fantasy Draft.





Acclaim le imprime un giro de 180º a su saga de baloncesto y nos presenta un título que propone una simulación muy realista de este deporte.



La calidad gráfica que presenta el juego es impresionante en todos sus aspectos. Este simulador ha sabido captar a la perfección toda la espectacularidad que desprende el basket real.



Si queremos pasar a disputar directamente los playoffs, podremos configurar todas las opciones a nuestro antojo.

Los mejores tiradores

El modo "Skill" nos permite mejorar nuestras prestaciones en los tiros libres (izquierda) y participar en un emocionante concurso de triples (derecha). Es el momento de demostrar quienes son los mejores jugadores.





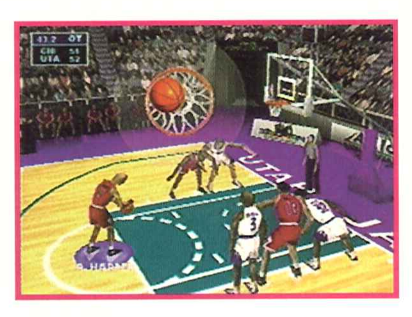


Creando al equipo de ensueño

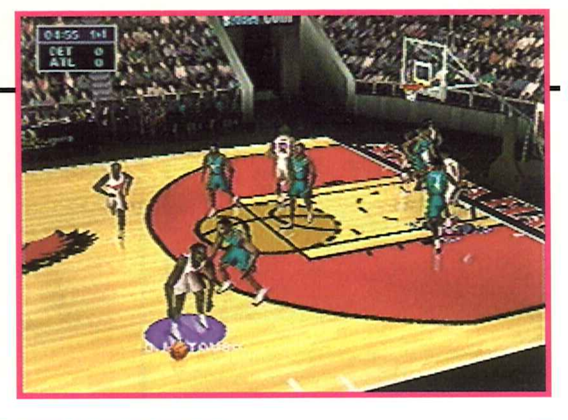
En un simulador total como éste no podían faltar las correspondientes opciones de traspasos, ventas y edición de jugadores. Es el modo ideal de actualizar las plantillas y evitar que el juego se pase de moda.



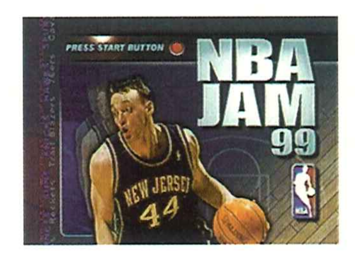




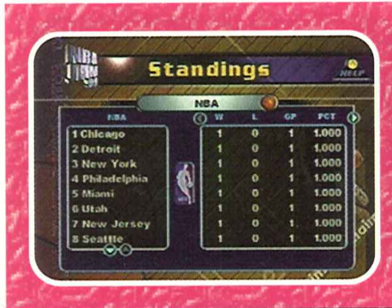
Acclaim se ha inventado este curioso sistema para los tiros libres. Original es, aunque las clásicas barras de fuerza y dirección. parecían más adecuadas



Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	ACCLAIM
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	TEMPORADA
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	128 MEGAS



¡A por el anillo de campeones!





Para disfrutar de este juego a tope hay que disputar una temporada completa, como mandan los cánones.

Dispondremos de todo tipo de opciones de configuración y podrán participar tantos usuarios como equipos hay en la NBA.

NBA JAM "revival"

Acclaim no ha querido dejar de homenajear a los anteriores «NBA JAM» con este modo de juego en el que todo vale: desde zurrar a los jugadores rivales (arriba) hasta disfrutar de una racha "on fire" (abajo) o realizar mates estratosféricos.



El sistema de juego es un tanto complejo, por lo que requerirá de ti una gran pericia y un hábil manejo de los botones del pad.

➤ abrir y cerrar de ojos, no tiréis el juego por la ventana. Esto es baloncesto de bueno, basket del de verdad y aquí habrá que luchar como demonios para buscar una buena posición de tiro, amagar casi siempre para quitarnos al defensor de encima y afinar bien los lanzamientos. Y lo mismo se puede decir en los apartados de rebote y defensa. Por eso este juego es tan alucinante y real... y también tan difícil.

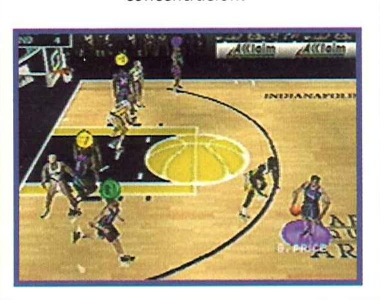
El control pone a nuestra disposición infinitas posibilidades para que podamos atacar y defender con solvencia, pero resulta tan completo en este apartado que lleva bastante tiempo dominarlo con soltura.

Está claro que Acclaim ha querido completar el juego de baloncesto más real, y a fe que lo ha conseguido. Ahora eres tú quien debes decidir si este es el estilo que te gusta.

Manuel del Campo



Acclaim nos ofrece un sistema de pases muy real, pero también algo complicado. Cuando llevemos el balón sólo podremos pasar al jugador señalado (arriba) que no siempre es la mejor opción. Si queremos pasar a cualquier otro jugador habrá que pulsar R y después el botón que corresponda a cada receptor (abajo), lo cual requiere bastante práctica y no poca concentración.



GRÁFICOS: 94
Las animaciones son, simplemente, alucinantes, y las canchas están perfectamente diseñadas. Sólo el público inerte "canta" un poco.

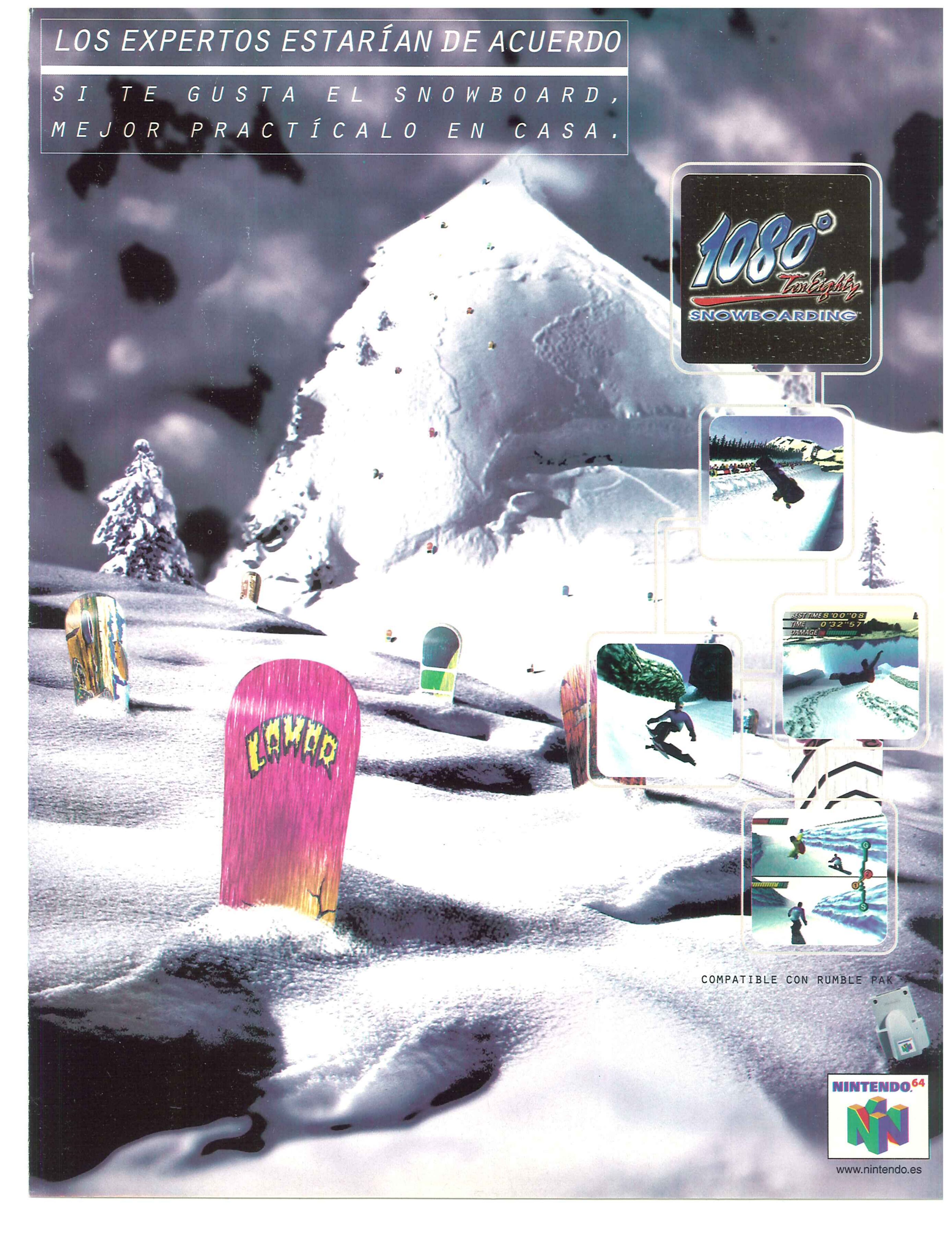
SONIDO: 89
Ni un sólo pero que ponerle, salvo que las voces de los comentaristas están en inglés.

JUGABILIDAD: 89
El control ofrece tantas posibilidades que no es nada fácil dominar todos sus aspectos desde el principio. Después, puede llegar a deleitar.

DIVERSIÓN: 94
Una vez dominado el control, nos encontramos ante el baloncesto más real, que ofrece infinitas posibilidades y que se convierte en una experiencia alucinante.

VALORACIÓN: 93
Este «NBA JAM» propone un baloncesto absolutamente real tanto en su realización técnica y su catálogo de opciones como en su concepto de juego. Por eso entusiasmará a los verdaderos amantes de este deporte, aunque quizás resulte demasiado duro para aquellos que no gusten de las complicaciones y busquen un juego de baloncesto sencillito y divertido sin más.
Su único aspecto discutible es el extraño sistema de pases, que quizás sufra de la obsesión de Acclaim por alcanzar el máximo realismo posible.

ALTERNATIVAS:
*«**NBA Courtside**» es también un gran juego de baloncesto, aunque se ve superado por «**NBA Jam 99**» en cuanto a catálogo de opciones, gráficos y realismo. Eso sí, aquel ofrece un control más sencillo y por tanto resulta algo más jugable.*


LOS EXPERTOS ESTARÍAN DE ACUERDO
SI TE GUSTA EL SNOWBOARD, MEJOR PRACTÍCALO EN CASA.
1080° TenEighty SNOWBOARDING
LAMAR
BEST TIME 8'00"08
TIME 0'32"57
DAMAGE
COMPATIBLE CON RUMBLE PAK
NINTENDO 64
www.nintendo.es

THE UNHOLY WAR

CEREBRO versus FUERZA

Los habitantes del planeta Xsarra, los Arcanes -una amalgama de razas bastante primitivas en cuanto a estructura corporal, pero avanzados en conocimientos de magia y esoterismo-, vivían en paz en sus terrenos sembrados de hexágonos.

Esta paz se vio un día truncada por la aparición de los Teknos, máquinas que invadían todo cuerpo celeste que encontraban. La invasión de Xsarra estaba dentro de los planes de estos tiranos mecánicos como un fácil triunfo, pero infravaloraron a los aborígenes de Xsarra.

Éstos se agruparon en un ejército igual de poderoso que el contrario, con lo cual la estrategia se erigió como el único medio para conseguir la victoria.

Ahora ambos bandos sólo están esperando tu decisión sobre manejar a invasores o a invadidos.

El juego se presenta

como una serie de batallas entre grupos de personajes antagonistas especializados en tareas específicas, como la recogida de Aur (un metal combustible muy preciado por ambos bandos), el teletransporte o el ataque a distancia.

La división en hexágonos del terreno marcará las estrategias a seguir con nuestro grupito de guerreros, estrategias que tenderán a complicarse con el avance de nivel y tras la experiencia de fracasos anteriores.

Esta modalidad de estrategia al estilo de juego de tablero que muestra «The Unholy War» es sólo una parte del título, ya que, llegado el momento del enfrentamiento entre dos criaturas enemigas, entraremos -y aquí viene a parte original del asunto-, en una lucha tipo versus dentro de un escenario tridimensional.

Es difícil de asimilar en un principio que, después del esfuerzo mental que supone la colocación de nuestros efectivos en lugares clave, la batalla se reduzca a un combate entre dos adversarios con disparos de por medio e ítems reforzadores de aparición esporádica. Pero una vez jugados unos cuantos "versus", empezaremos a darnos cuenta de que estas peleas también tienen su "intríngulis", pues las enemigos que se enfrentarán pueden resultar muy diferentes entre sí y mostrarán habilidades muy peculiares. Así, lo que parecía descabellado en un juego de estrategia pasa a ser un componente original, decisivo, y lleno de buenos detalles gráficos y jugables.

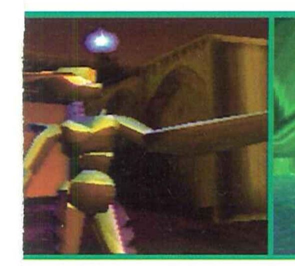
Teniendo en cuenta todo lo anterior, «The Unholy War» debe tomarse como una propuesta novedosa dentro del género de la estrategia, pues el apartado de las luchas no ofrece la calidad de los grandes del género. Es decir, que este título puede ser considerado como una buena introducción para los que aún le tengan algo de respeto al complicado género de la estrategia.

Javier Domínguez











Tanto los habitantes de Xsarra como los invasores Tekno, tienen sus cualidades específicas y son muy diferentes entre sí. Encontraremos desde humanoides hasta auténticas bestias cibernéticas.



Los hexágonos con destellos dorados son las fuentes de Aur, el metal por el que deberemos combatir. Cuanto más Aur poseamos, más guerreros podremos comprar para incorporarlos a nuestro ejército.

Estrategia hexagonal

El apartado estratégico de este título (el más importante), se basa en la división del terreno en hexágonos. Cada bando tiene su turno, en el que podrá mover a un solo guerrero y realizar una sola acción (atacar, hechizar...) Para conseguir la victoria deberemos eliminar a todos los enemigos o bien conquistar la torre en la que se refugia el otro bando.











Al finalizar cada batalla, se nos darán (en castellano) las estadísticas de guerreros sacados al campo de batalla, Aur conseguido, y bajas efectuadas, factores que influirán en la calificación global de la victoria.

Este título propone un original sistema de juego que combina estrategia de tablero con combates "uno contra uno".




Lucha estilo versus



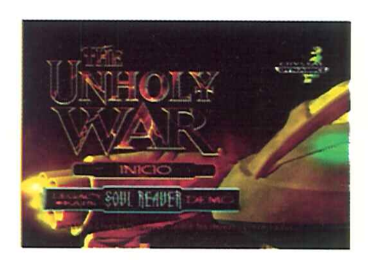



Cuando llegue el momento del combate, el juego cambiará radicalmente y se convertirá en un arcade de lucha 3D.

Las diferencias entre los luchadores son considerables y cada uno de ellos está especializado en un tipo de ataque (aéreo, a distancia, cuerpo a cuerpo...) aunque las magias son un factor común a todos ellos.

Si lo deseamos, también podemos seleccionar la opción de lucha directamente, eliminando la parte estratégica del juego.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Estrategia / Lucha
Compañía:	Eidos
Programación:	Crystal Dynamics
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 85
Aunque nada llega a sorprender, el nivel general es bastante alto, especialmente en la parte estratégica.

SONIDO: 84
La banda sonora puede llegar a cansar, pero la buena calidad de los gritos y disparos en los enfrentamientos versus la hacen más soportable.

JUGABILIDAD: 86
Los personajes son un poco incontrolables en las luchas versus debido al cambio de perspectiva. La parte estratégica se controla perfectamente.

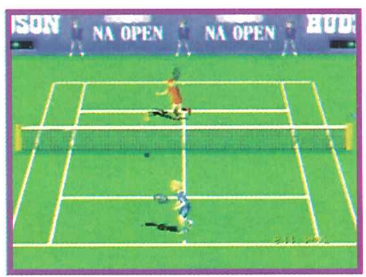
DIVERSIÓN: 85
La utilización del cerebro y de la habilidad en un mismo se convierte en una propuesta, cuanto menos, original. A mí personalmente, me ha gustado la combinación.

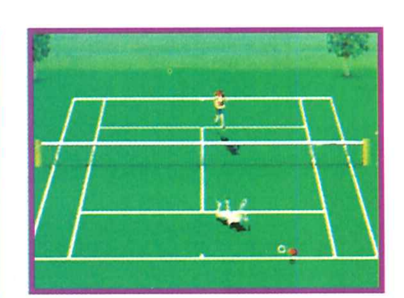
VALORACIÓN: 84
La estrategia de tablero nunca ha sido uno de mis géneros preferidos. Sin embrago, este título ha conseguido engancharme gracias a la inclusión de los combates versus en las batallas, que da la oportunidad de dejar la cabeza a un lado durante un rato para dar paso a la refrescante habilidad dactilar. Cada uno de los combates resulta bastante espectacular, aunque, lógicamente, sin llegar a la calidad de los granes del género.
Esta peculiar mezcla de estilos a mí me ha resultado bastante atractiva, pero también es verdad que este título puede que no satisfaga plenamente ni a los fans de la estrategia ni a los de los juegos de lucha.

ALTERNATIVAS:
*Por su exclusividad, no podemos comparar este título con ningún otro. Si te va la estretegia pura, lo mejor es la saga **«Command & Conquer»**. Si te va la lucha...*

Centre Court Tennis

Entre el ARCADE y la simulación




Que se haga el silencio en la pista central, que con Hudson llega la diversión del tenis a N64. Una diversión que sabrá satisfacer a todo tipo de público y que hará disfrutar tanto a los amantes de este deporte como a quienes sólo busquen echarse unas risas con su última inversión para su consola.

Y es que este «Centre Court Tennis» ofrece opciones y posibilidades para todos los gustos, muchas más de las que se adivinan en la primera partida.

Para empezar, el juego nos ofrece la posibilidad de jugar a un tenis "serio" o enfrascarnos en arcades mucho más alocados.

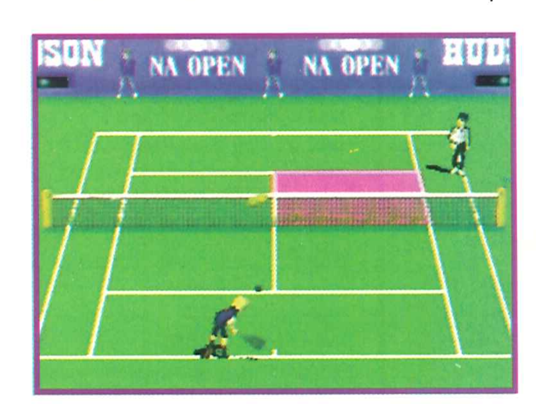
Si preferimos la primera modalidad, podemos empezar por entrenar y, con los músculos ya calientes, entrar en uno de los cuatro torneos disponibles (con distintos tipos de superficie) o en encuentros amistosos de uno a cuatro jugadores simultáneos. Hay doce tenistas a elegir, pero si nos parecen pocos, podremos generar otros cuatro teniendo en cuenta todas y cada una de sus características, tanto físicas como de juego.

El control es tan sencillo como efectivo y sólo dos botones, el stick direccional y un poco de práctica nos permitirán realizar todo tipo de espectaculares jugadas, desde poderosos remates a suaves dejadas al borde de la red. Como auténticos campeones.

Pero si, llegado el momento, os cansáis del tenis serio, podéis probar con otras divertidas modalidades. Previamente debéis crear un tenista, el cual podrá competir en cuatro minijuegos que le permitirán, además de aprender mucho sobre sus posibilidades, ir ganado distintos artilugios para su adorno personal, desde un gorro de Santa Claus a un rabito de conejo, pasando por unas psicodélicas gafas de sol. Y nuevas raquetas, que no todo es de broma... Además es posible jugar partidos presididos por peculiares circunstancias: escorpiones que recorren la pista, superficies heladas, un suelo volcánico a punto de entrar en erupción...

Gráficamente el juego ofrece una estética muy manga y personajes infantiloides, así como fondos de escenarios irreales a veces. Esta línea simple de diseño no impide, sin embargo, que los personajes rebosen buenas animaciones y hagan gala de una agilidad envidiable. Así que ya sabéis: tenis del bueno y arcade del divertido en un sólo cartucho.

Sonia Herranz



Gracias al entrenamiento podremos probar a mejorar nuestro saque, nuestro remate o nuestras boleas gracias a un profesor que nos indica las posiciones correctas.

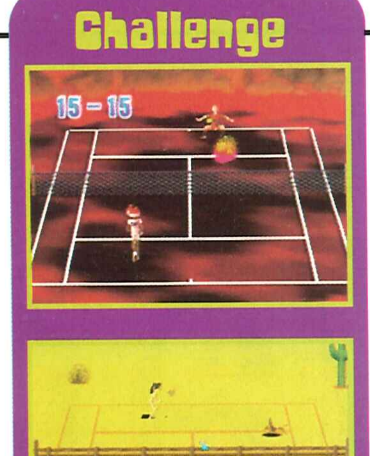


En los mini-juegos ganaremos objetos de lo más diverso con los que podemos vestir a nuestro tenista: pueden ser un rabito de conejo, unos guantes, unas gafas de sol...



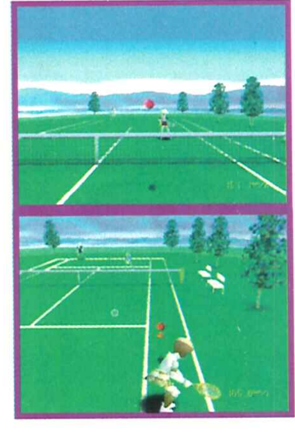
Existe una opción que al ser activada indica dónde va a botar la pelota. Otra opción, un poco más confusa, muestra con una línea vertical la altura que lleva la bola.

Challenge



Este modo de juego nos permite jugar en terrenos de lo más curioso donde es tan importante manejar bien la raqueta como estar al tanto de si se acerca un escorpión o de si explota un pequeño volcán. Por muy arcade que parezca, deberemos ajustar muy mucho nuestros golpes.





Además de la vista normal existen otras dos muy espectaculares pero poco jugables, con las que podemos experimentar. Arriba os mostramos el punto de vista de la propia bola y abajo el del jugador.

Por fin el tenis se estrena en N64 y lo hace con este cartucho que, por su variado planteamiento, gustará a todo tipo de usuarios.



En el juego no faltan los partidos a dobles en los que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente.



Podemos optar entre seis pistas para jugar con distintas superficies: hierba, arena, cemento, tierra batida, ceniza y moqueta.



Podemos crear nuestro propio jugador y dotarle de las características que prefiramos, tanto de juego como físicas.



Después de los golpes más espectaculares podemos disfrutar de una divertida repetición desde varios ángulos.

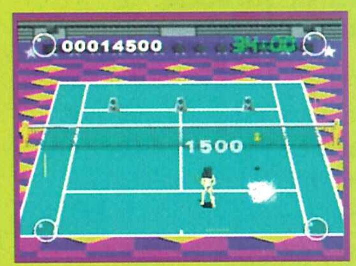


Divertidos mini-juegos

Estos mini-juegos nos van a servir tanto para reirnos un rato como para aprender algunas técnicas nuevas que nos resultarán muy útiles en la competición real. Podemos jugar en ellos tantas veces como queramos para intentar pulverizar todos los records.



Mediante globos debemos atinar a los paneles del suelo para girarlos todos antes de que se acabe el tiempo.



Hay que devolver bolas y hacer explotar unas bombas. Cuantos más aciertos encadenemos, más puntos ganaremos.



Hay que acertar a meter bolas en los bidones a base de levantarlas con precisos globos. Bastante complicado.



Tenemos que realizar explosivos servicios contra esa muñeca del fondo. Debemos destruirla en el menor tiempo posible.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Hudson Soft
Programación:	GMI
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	16 Tenistas/Torneos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	92 Megas



GRÁFICOS: 87
Simpáticos y coloristas, pero un poco simplones. Llama la atención la buena animación de los personajes.

SONIDO: 88
Como todo en el juego, el sonido es una mezcla de toques de raqueta super realistas con sonidillos de feria y melodías muy pegadizas.

JUGABILIDAD: 90
El control es soberbio en su sencillez, aunque para sacarle todo el partido a nuestro tenista deberemos practicar todas las jugadas típicas de este deporte.

DIVERSIÓN: 92
Competir en serio, entrar en los minijuegos, juntar a cuatro amigos, crear nuestro tenista, su estilo de juego... todo esto hace de este cartucho una divertida y entretenida opción para toda la familia.

VALORACIÓN: 91
Este cartucho combina simulación y arcade, control sencillo con realistas movimientos y jugadas, un apartado gráfico simpaticón con una animación y una velocidad de juego digna del mejor simulador. Además, ofrece un buen plantel de tenistas, pistas variadas, la posibilidad de participar en distintos tipos de campeonatos y en alocados mini-juegos y permite la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos... «Centre Court Tennis» es un sensacional cartucho que por su variedad de opciones resulta apto y divertido para cualquier tipo de usuario.

ALTERNATIVAS:
En este momento no hay alternativas. El mes próximo será editado **«All Star Tennis '99»** de Ubi, que en PlayStation ha causado una muy buena impresión.



Con esta MANITA...









De la mano (y nunca mejor dicho) de Hasbro Interactive llega a Nintendo 64 un juego verdaderamente original.

La característica más destacable de esta aventura de plataformas radica en que el protagonista es un guante que camina sobre dos de sus dedos y que debe ir cumpliendo una serie de objetivos que consisten, básicamente, en guiar a las pelotas que encontrará en su camino hacia puntos determinados de los mapeados.

De esta forma el juego se convierte en un auténtico reto a la habilidad del jugador, quien deberá controlar al guante a la perfección para desplazar a las pelotas, hacerlas botar, moverlas sobre el agua, lanzarlas hacia ciertas plataformas o hacia los enemigos... todo ello con el fin de avanzar en unos escenarios plagados de obstáculos para sortear y de numerosos puzzles para resolver.

El desarrollo de «Glover»

se divide en varios mundos -al estilo «Super Mario 64»- en los que las diferentes ambientaciones nos irán mostrando unos escenarios tridimensionales bien diseñados y muy coloristas. En ellos encontraremos, además de numerosas plataformas, algunos enemigos a eliminar, ítems que nos otorgarán diferentes poderes y un buen número de interruptores que provocarán distintos efectos en los decorados (plataformas que suben a bajan, compuertas que se abren para que pase el agua o caiga arena...) los cuales le imprimen un cierto tinte estratégico al juego

Este título de Hasbro resulta, en su conjunto, un cartucho con una calidad técnica notable y bastante jugable, pero es en la velocidad de la acción en lo que puede fallar. A pesar de que el desarrollo del juego resulta muy adictivo, las grandes distancias que separan cada lugar clave hacen algo pesados los desplazamientos, y el juego puede resultarle algo denso a quienes no gusten de complicarse excesivamente la vida.

Quienes, sin embargo, disfruten poniendo a prueba su destreza, su astucia y tengan unas considerables dosis de paciencia, encontrarán en este «Glover» un cartucho muy entretenido que, al menos, puede presumir de algo: de proponer un sistema de juego verdaderamente novedoso.

La cantidad de diversión que provoque dependerá totalmente del tipo de usuario que se siente ante él, pero su elevada calidad no puede ser puesta en duda.

Javier Domínguez







Pulse aquí, por favor.

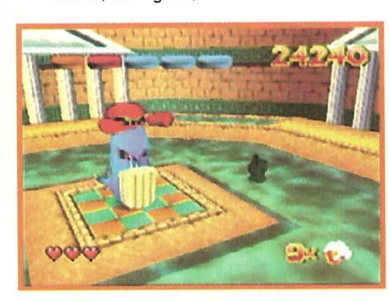




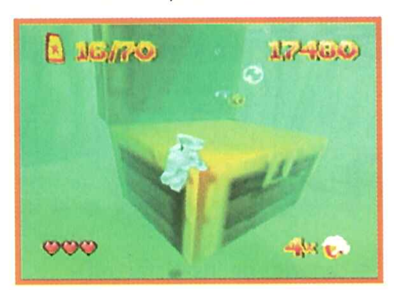
En el juego encontraremos dos tipos de interruptores: las dianas, que sólo se pueden activar tocándolas con la pelota y que suelen dar la oportunidad de ganar vidas extra; y los que tienen forma de estrella, los cuales necesitan un buen puñetazo para ser activados y cuyos efectos suelen derivar en la apertura de puertas o en otros efectos sobre los decorados que nos abrirán nuevas zonas.



A lo largo del juego nos encontraremos con estos bichitos azules que nos informarán -eso sí, en inglés-, sobre la situación.



Tampoco faltarán los enemigos que tratarán de impedir nuestro avance.



Entre las numerosas habilidades de nuestro guante se encuentra la capacidad de bucear.

Un guante que maneja una pelota se convierte en el protagonista de un juego tremendamente original que nos propondrá un auténtico reto a nuestra habilidad.

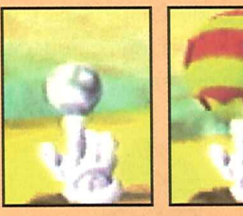
Glover debe controlar pelotas como ésta. Normalmente debemos desplazarlas simplemente empujándolas, pero en muchas ocasiones tendremos que hacerlas rebotar, moverlas sobre el agua, o dejarlas sobre algún interruptor para alcanzar zonas alejadas.





Nuestro amigo Glover no siempre debe ir pegado a una pelota. En cualquier momento del juego podremos separarnos de ellas para movernos libremente y realizar alguna acción en concreto como, por ejemplo, enfrentarnos a algún peligroso enemigo como éste, al que podremos coger e incluso utilizar para eliminar a otros enemigos.





En cualquier momento podremos convertir la pelota de goma en una bola de bolos para ir lentos pero seguros, en una bolita de hierro para correr más, o en un diamante que da puntos como churros.







Consola: NINTENDO 64
Tipo: ARCADE
Compañía: HASBRO INTERACTIVE
Programación: A-TEAM
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 5 MUNDOS
Niveles de dificultad: 2
Memoria: 64 MEGAS



GRÁFICOS: 86
Muy al estilo «Mario 64», con coloristas escenarios tridimensionales plagados de plataformas. Los movimientos del guante y de las pelotas son sensacionales.

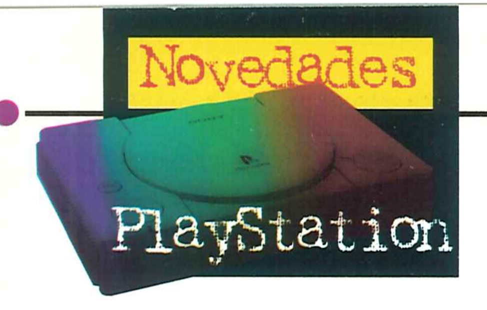
SONIDO: 80
La música, por su efecto tranquilizante, es lo único destacable del apartado sonoro, ya que los efectos, además de escasos, son normalitos.

JUGABILIDAD: 85
Requiere algo de tiempo hacerse con todos los movimientos del guante, pero después el control no plantea problema alguno. Los problemas están únicamente en la dificultad de avanzar por los escenarios.

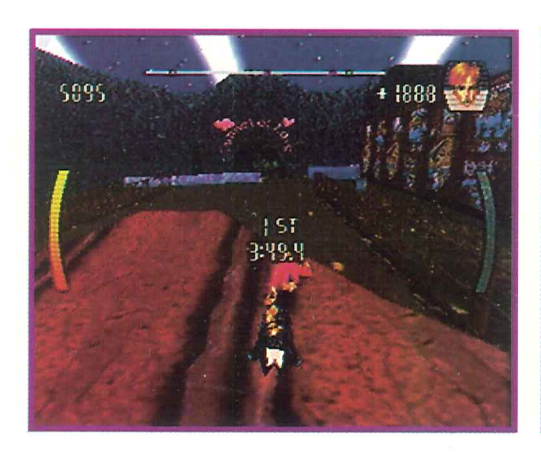
DIVERSIÓN: 83
Es un juego extraño y, por tanto, puede levantar odios o pasiones. A pesar de su inocente apariencia es un juego complicadillo, pero sin duda resulta muy original en su desarrollo y exige de bastante habilidad y cierta astucia.

VALORACIÓN: 85
El inusual sistema de llevar una pelotita y la magistral animación del original personaje protagonista hacen diferente a este cartucho. Su mezcla de habilidad para controlar a la pelota y de destreza cerebral para resolver las cada vez más complicadas situaciones, le otorgan a este juego el calificativo de, cuanto menos, interesante. «Glover» es un juego que puede llegar a enganchar, y mucho, pero también es cierto que por su dificultad intrínseca puede hacerse algo lento para quienes gusten de los juegos sencillos y directos.

ALTERNATIVAS:
Es un cartucho diferente y aunque su base son las plataformas, su original sistema de juego le convierten en un título difícilmente comparable a otros.



streak





Mira mamá... ¡sin ruedas!

Definitivamente, GTI no nos ha hecho caso en lo de las tortillas de patata con cebolla de la preview del mes pasado, y ha lanzado al mercado este peculiar simulador de patinaje antigravitatorio, de nombre «Streak».

El juego consiste en unas carreras a lomos de tablas autopropulsadas con colchón de aire que dejan estelas de luz a su paso, las cuales discurren por escenarios de insatisfactoria iluminación, buen diseño, pero que pecan de ser algo angulosos y muestran una clara vocación poligonal.

Las carreras,

dependiendo del modo de juego escogido, pueden tener como fin ir a toda pastilla para llegar el primero (Modo Campeonato), o conseguir, realizando acrobacias, un número determinado de puntos antes que cualquiera de los otros tres participantes (Modo Libre).

En las carreras puras, lo normal será dejar las acrobacias aparte, ya que la pérdida de tiempo (y puestos) que conlleva, difícilmente nos ayudará a conseguir la victoria. El otro modo, el libre, es un espectáculo acrobático que se desarrolla en los mismo circuitos que el anterior, y en el cual la norma es encontrar un lugar adecuado para dar saltos estratosféricos y quedarse en él hasta conseguir los puntos necesarios, siendo el modo más complaciente a la larga, ya que las posibilidades en las acrobacias dependen exclusivamente de la creatividad del jugador.

El control de los peculiares personajes (peculiares, sobre todo, por su aspecto) permite saltar en cualquier lugar, tanto para esquivar obstáculos como para ir sumando puntos con alguna pequeña pirueta, agacharse, girar en cualquier sentido en pleno salto... Y, cuanto más se juega, más se dominan todas estas posibilidades, pudiendo dar saltos complicadísimos además de increíblemente altos en los lugares que nos incitan a ello (como rampas y barrancos, que a veces nos evitarán tener que pasar por zonas llenitas de obstáculos).

Así, apoyando adicción en facilidad de manejo y en una sobresaliente velocidad -algo estropeada por la brusquedad en las curvas- «Streak» se muestra como una opción válida para cualquier tipo de usuario, el cual, si busca unas carreras de calidad pero diferentes en ambientes y vehículos, quedará plenamente satisfecho.

No es ninguna maravilla de la técnica, pero puede ser que descubráis vuestro lado artístico y creativo con este extraño, algo-difícil-al-principio, y muy visual título.



Javier Domínguez

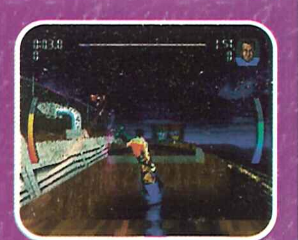
La velocidad que alcanzan las tablas es impresionante, pero aún más si pulsamos el botón turbo, que nos lanza a una colisión casi segura si no conocemos bien el circuito.

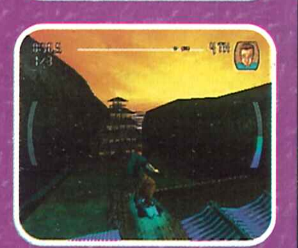


GTI nos ofrece un alocado juego de velocidad y acrobacias en el que se nos invita a subir sobre monopatines flotantes.

Saltos de alucinar

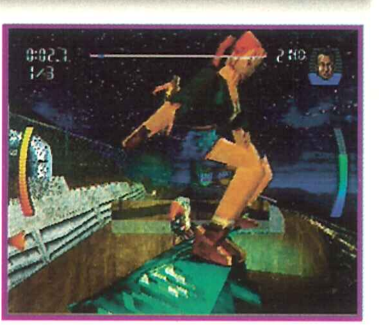
Los ocho circuitos comparten una cualidad común: la inclusión de desniveles increíblemente aptos para los saltos con pirueta. Si los corredores manejados por la consola los aprovechan para lucirse, ¿por qué no intentarlo nosotros?







Los decorados son, en general, algo oscuros, pero las estelas de las tablas flotantes ponen la nota de color.

El modo multijugador nos permite conectar dos consolas y jugar cuatro a la vez en un feroz campeonato de velocidad.

Si el grupo va muy apretado, como suele ocurrir, puede que un corredor nos tape la visión. En este caso no importa, ¿verdad?







Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	GTI
Programación:	SINGLE TRAC
Nº de jugadores:	DE 1 A 4 (LINK)
Nº de fases:	8 CIRCUITOS + OCULTOS
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 83
Los escenarios sufren algo de brusquedad y a veces son demasiado oscuros y poligonales. La sensación de velocidad y de flotar están muy bien conseguidas.

SONIDO: 86
Temas cantados nos acompañan durante las carreras. Las tablas suenan a motores de nave espacial, lo que, junto con los gritos de los participantes, ofrece un ambiente muy alocado.

JUGABILIDAD: 87
Manejar las tablas parece complicado al principio, pero se termina cogiéndole el gustillo a la cosa. Los diferentes recorridos instan a dominar todos los controles.

DIVERSIÓN: 84
Su máximo nivel lo alcanza en la modalidad de varios jugadores. Jugando uno solo, y una vez sacados todos los circuitos, atraen más los retos acrobáticos que las carreras en sí. Le faltan modos.

VALORACIÓN: 84
«Streak» es como hacer snowboard en lugares insólitos en los que se juega con la iluminación para despistar al usuario. Entre sus puntos fuertes se encuentra su ambientación, una mezcla de apremio, locura y algo de descontrol. Pero una vez acostumbrados, se empiezan a apreciar sus defectos, entre los que se encuentran la brusquedad en el desplazamiento de los decorados y la falta de modos de juego. Aún así, es una propuesta fresca y atrayente dentro del género de la velocidad.

ALTERNATIVAS:
*En comparación con **«Cool Boarders 3»**, sale perdiendo si lo que de verdad te interesa es "surfear" a gusto y para rato. Si buscas algo con más alicientes, -aunque algo insulso-, prueba **«Psybadek»**, que es casi una aventura en monopatín.*

SPACE STATION SILICON VALLEY



Salir con vida de una zona significa por regla general poder jugar en la siguiente, pero algunas de ellas no se abrirán hasta que no consigamos recoger el 100% de las esferas que hay en cada nivel.



El control es diferente para cada uno de los animales que podremos manejar: perros, ovejas, ratones, peces, elefantes... Su tamaño, peso y naturaleza repercutirá en su manera de desplazarse y de atacar.



La profundidad de los escenarios no es gratuita. Se puede alcanzar cualquier punto del panorama, aunque para ello tengamos que alternar el control de varios animales.

Entre los numerosos logros del género humano, llaman la atención la creación de mundos virtuales a través de la informática y la manipulación genética de cualquier ser viviente. En «Silicon Valley» encontramos la suma de ambas capacidades, es decir: la recreación virtual de hábitats naturales mediante la manipulación genética de su fauna.

Esto da lugar a una inusual aventura en la que el protagonista, un chip con una sorprendente capacidad locomotora pero escasos recursos, cambia de cuerpo como quien cambia de camisa, y puede introducirse en todos los animales que pululan por los escenarios para aprovecharse de sus cualidades.

Cada una de las secciones de la estación espacial en la que se desarrolla el juego es una parcela de terreno con un clima determinado, pudiendo encontrar bosques, selvas e incluso climas polares. Así, la aventura se presenta como una divertida exploración de cada escenario en cuestión en la que deberemos alternar las habilidades de diferentes animales, lo cual nos permitirá saltar ciertas plataformas, resolver determinados puzzles y cumplir sucesivos objetivos que nuestro jefe y compañero de viaje nos irá imponiendo. Encontrar un ratón, encerrar cuatro ovejas en un redil o desactivar una valla electrificada serán algunas de las innumerables y variadas misiones que deberemos cumplir.

En un principio, resulta bastante fácil satisfacer los deseos de nuestro superior, con lo que el juego puede parecer algo insulso, pero, tras completar unas cuantas fases, la cosa se complica con ítems ocultos, enemigos aparentemente invencibles y zonas secretas.

La realización técnica está a la altura de lo exigible, es decir, presenta un juego de cámaras automático y manual, un control perfectamente adaptado al desplazamiento de cada animal (da gusto ver los inseguros andares de los pingüinos), y unos intrincados recorridos en un entorno totalmente tridimensional, todo ello acompañado con unos plausibles efectos sonoros y juguetonas melodías.

Pero aún así, no podemos decir que «Silicon Valley» sea un gran juego, ya que el desarrollo de las fases resulta lento -puedes tardar media hora en completar solamente una de ellas-, se repiten los objetivos y acaba por desquiciar al más pintado al tener que repetir la fase completa cuando eres eliminado, teniendo que volver a cumplir cada uno de los objetivos.

En resumen, «Silicon Valley» resulta curioso, original y entretenido, pero su dificultad puede llegar a espantar a más de un usuario que no tenga la suficiente perseverancia.

Javier Domínguez

La AVENTURA artificial





El aspecto general del juego es aceptable, pero el diseño de los animales y de la mayoría de los elementos de los decorados resulta excesivamente poligonal.

Armas de animal

Cada uno de los animales que controlemos nos ofrecerá su peculiar forma de desplazamiento y de ataque. Por ejemplo, el elefante lanza piedras, el ratón suelta descargas con el rabo, la tortuga dispara unos bombazos de miedo... Luchar contra otros animales para conseguir su control es la base de este juego.













Este título de apariencia infantil nos propone una complicada aventura de plataformas en la que deberemos alternar el control de diferentes animales.







Cuando nos metemos en un nuevo animal, la pantalla nos muestra todas las características relevantes del mismo.



La fauna se corresponde con el clima. En la selva, nos encontraremos con elefantes, hienas... y, en el agua, hasta con pirañas.



Cuando la situación lo requiera, aparecerán textos en perfecto castellano mostrando un objetivo cumplido o un pequeño diálogo entre cultas bestias.



Consola: NINTENDO 64
Tipo: AVENTURA DE PLATAFORMAS
Compañía: TAKE 2
Programación: DMA
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 30
Niveles de dificultad: - -
Memoria: 96 MEGAS



GRÁFICOS: 80
Poligonales con ganas, pero el simpático diseño de las criaturas y los amplios escenarios 3D, mejoran el aspecto general.

SONIDO: 83
Buena ambientación sonora en cuanto a los efectos de los animales. La música puede llegar a cansar, ya que es muy infantil y no se adapta para nada al desarrollo.

JUGABILIDAD: 85
El control es muy fiable, pudiendo apurar con toda confianza en los saltos más comprometidos, pero la dificultad general del juego es más que considerable.

DIVERSIÓN: 82
En cuanto aparecen las grandes dificultades se pierde algo de la euforia inicial. La progresiva extensión de las fases y la repetición obligada de todos los objetivos conseguidos al morir, puede tornar la diversión en desesperación.

VALORACIÓN: 82
¡No!, ¡otra vez no! -seguido de un llanto-, es el comentario que este juego incita a proferir cada vez que somos eliminados. Os parecerá que habla un patoso crónico, pero os puedo asegurar que repetir una fase unas veinte veces sin poder concluirla, es bastante molesto. Sin embargo, si te consideras muy habilidoso, este cartucho te gustará gracias a sus correctos aspectos técnicos y al novedoso cambio de protagonista cada dos por tres. Original y entretenido, pero dificilillo a pesar de su aspecto infantil.

ALTERNATIVAS:
*Sin tener en cuenta la enorme versatilidad del protagonista de **«Silicon Valley»**, **«Super Mario 64»** y **«Banjo-Kazooie»** siguen siendo los títulos más recomendables en lo que se refiere a aventuras plataformeras.*

NBA live 99

La élite del BALONCESTO

La archiconocida saga baloncestística de EA Sports se estrena por fin en N64 después de haber cosechado éxitos en todos los formatos de 16 bits y alcanzar cotas de calidad impagables en PlayStation.

Tal vez por la inmaculada trayectoria de la serie, esta versión para N64 apenas presenta variaciones en cuanto a la habitual propuesta de Electronic Arts en esta modalidad.

Una vez más, nos encontramos con un simulador de baloncesto total, que incluye a todas las plantillas de la NBA, opciones y modos de juego para parar un tren, y un sistema de juego que apuesta por el realismo sin olvidar el espectáculo.

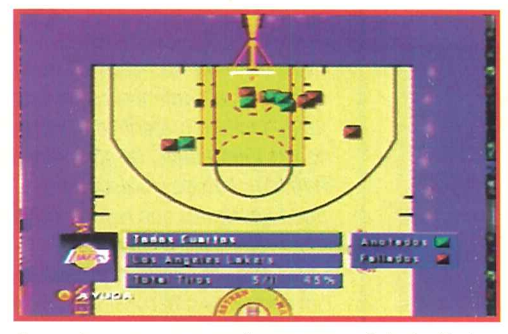
El objetivo es que el usuario se meta en la piel de los mejores jugadores de la NBA y disfrute del baloncesto en todo su esplendor. Por supuesto, con todos sus derechos y obligaciones: no sólo hay que limitarse a tirar y esperar a que la bola entre por el aro, sino que hay que buscar buenas posiciones de lanzamiento, driblar si es necesario, defender con uñas y dientes y jugar siempre en equipo. Las amplias posibilidades en el control permiten que el usuario ejecute todas estas acciones sin mayores problemas. Además, los cuatro niveles de dificultad conceden oportunidades de diversión tanto a los malabaristas del balón y el pad como a los que vean por primera vez una cancha de basket en una consola.

Con todas estas virtudes, habituales en la saga «NBA Live», nos encontramos ante una gran versión para N64, pero que no llega a excelente por un par de aspectos discutibles.

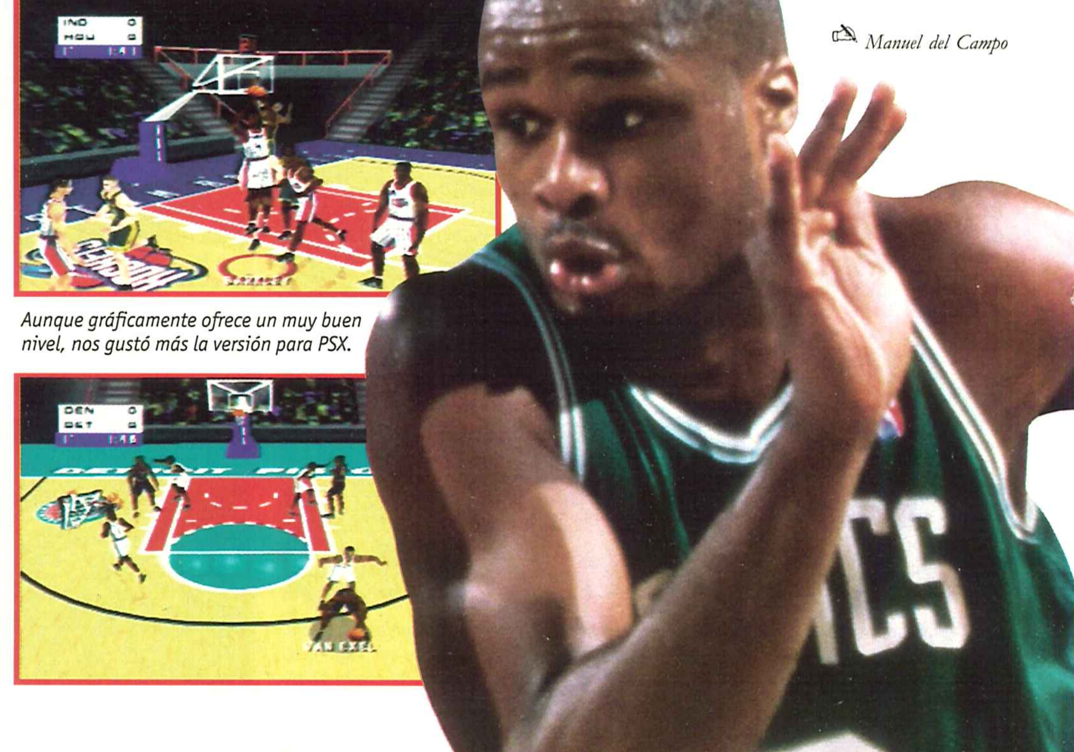
Por un lado, su concepto de la simulación no es todo lo realista que cabría esperar: los rivales manejados por la máquina apenas cometen faltas y fallan muy pocos tiros libres, mientras que el turbo incorporado a nuestros jugadores se antoja demasiado exagerado. Y en segundo lugar, aunque su nivel técnico es más que notable, de una saga tan prestigiosa se podía esperar un trabajo más brillante, sobre todo después de ver lo que han hecho otras compañías con en esta misma consola.

Tal vez estas cuestiones os parezcan algo puntillosas, pues es cierto que estamos ante un excelente juego de baloncesto. Pero viendo el nivel que ha alcanzado esta serie en otros formatos, y la dura competencia que se avecina en N64 dentro del baloncesto, no está de más puntualizar hasta el más mínimo detalle.

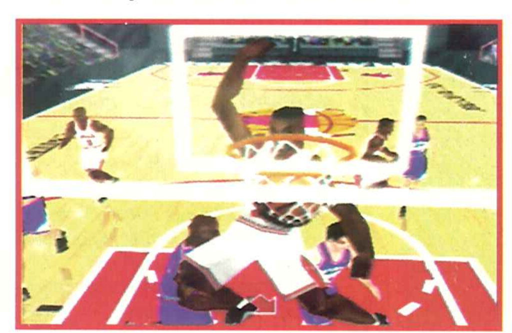
Manuel del Campo



Tras cada cuarto esta pantalla nos mostrará desde dónde hemos tirado y nos indicará si hemos encestado o no.



Aunque gráficamente ofrece un muy buen nivel, nos gustó más la versión para PSX.

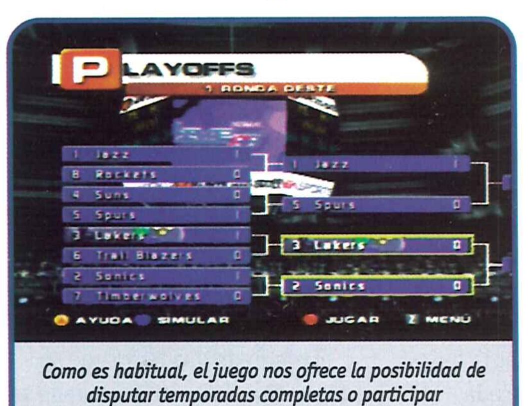




EA ha simplificado bastante el apartado estratégico con respecto a las versiones para PlayStation. Aún así, las posibilidades en este sentido son más que suficientes. Como podéis comprobar, los menús están en castellano.



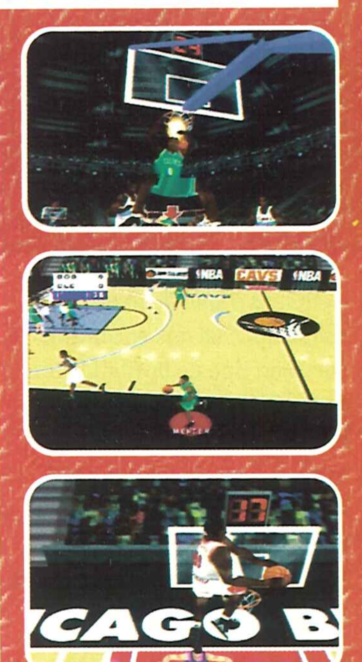
La saga «NBA Live» se estrena en Nintendo 64 con una versión de gran calidad pero que podría haber dado algo más de sí.



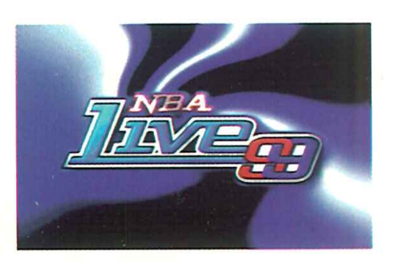
Como es habitual, el juego nos ofrece la posibilidad de disputar temporadas completas o participar directamente en unos playoffs configurados a nuestro gusto. Puede haber tantos usuarios como equipos.

Basket-arcade

Una de las grandes novedades de esta versión es el modo arcade, una especie de «NBA Jam» de 5 contra 5 que ofrece mates estratosféricos, juego sucio y jugadores "on fire". Además, incluye unos efectos de sonido idénticos a los de los dibujos animados.



Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	29 equipos
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	128 megas



GRÁFICOS: 89
En general presentan un nivel muy bueno, aunque el diseño de los jugadores y algunas animaciones quedan un poco por debajo de lo esperado.

SONIDO: 90
Como ocurre con otros juegos deportivos en N64, el sonido es excelente, pero sería genial si los comentaristas hablaran en cristiano.

JUGABILIDAD: 89
El control ofrece muchas posibilidades y no resulta difícil hacerse con él.

DIVERSIÓN: 91
Sus numerosas opciones, modos de juego y la posibilidad de jugar en modo arcade son toda una garantía de diversión.

VALORACIÓN: 89
Esta entrega de «NBA Live 99» ha salido mejor parada en PlayStation que en Nintendo 64. Esto no quiere decir que esta versión sea mala, ni muchísimo menos -de hecho se trata de un gran juego de baloncesto-, pero viendo hasta dónde ha llegado EA Sports en la consola de Sony y conociendo las posibilidades de N64, creo que el juego podría haber dado más de sí, sobre todo en el aspecto gráfico. En cualquier caso, se trata de un simulador de basket de primera, con enormes posibilidades de diversión y que dejará más que satisfecho a cualquier usuario de N64.



Disponemos de diferentes cámaras para elegir, en las que además se puede ajustar el zoom a gusto del usuario. Casi todas son jugables.

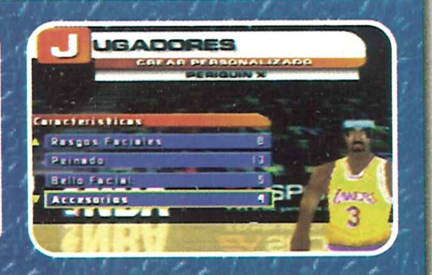


El concurso de triples es siempre un atractivo dentro de un juego de baloncesto. Podemos competir contra la máquina o contra otro amigo. Una gozada.

Creando al Nº 1 del draft

Aunque el juego incluye a la plantillas actualizadas de la NBA, también disponemos de un completo catálogo de opciones para crear jugadores o realizar traspasos entre los equipos.

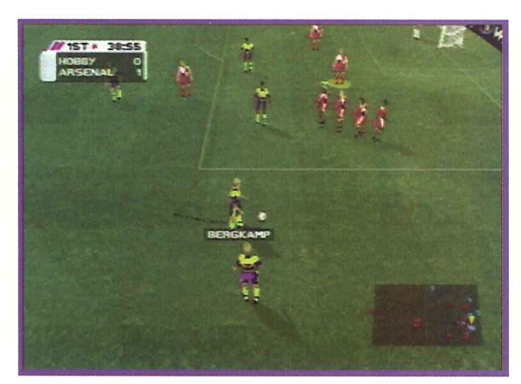




ALTERNATIVAS:
*Para mí, hoy por hoy el mejor simulador de basket para N64 es **«NBA Jam 99»** que ofrece un nivel de calidad sensacional apostando por el baloncesto más real. **«NBA Live 99»** entraría en liza con **«NBA Courtside»**, juego que se decanta por una mayor jugabilidad pero que ofrece menos opciones y posibilidades.*



actua SOCCER 3







A pesar del prestigio y el éxito de esta saga fuera de nuestro país, sobre todo en Inglaterra, ninguno de los "Actuas" anteriores había terminado de convencernos del todo, ya que ni ofrecían las suficientes opciones y posibilidades, ni su jugabilidad era apasionante. Se trataba de buenos juegos de fútbol, pero que se encontraban bastante lejos de competir con los grandes del género.

Por eso en esta ocasión Gremlin ha decidido apostar más fuerte que nunca para ofrecer un simulador capaz de hacerle frente a los consagrados «FIFA» e «ISS».

Para ello ha empezado por incluir un repertorio de opciones y equipos digno del mejor simulador. Así nos encontramos con todo tipo de posibilidades para configurar los partidos, editar equipos y jugadores y, además, con un catálogo que incluye las 12 ligas más importantes del mundo, con equipos y jugadores reales y con plantillas actualizadas.

Y ahora os preguntaréis ¿qué tipo de fútbol nos ofrece este «Actua Soccer 3»? Pues bien. Competir con la jugabilidad de «ISS» o con el espectáculo de «FIFA» no era tarea fácil, así que los programadores de Gremlin han optado por proponer una tercera vía: recuperar el estilo clásico de los «Sensible Soccer» o «Kick Off». Esto significa por un lado una simplificación en el control -un botón para cada acción, pase largo, pase corto, tiro y aceleración-, y, por otro, que se deja un margen mayor para las habilidades del usuario, de forma que deberemos ajustar la fuerza, dirección y efecto de cada disparo o pase largo.

Esto provoca diversas consecuencias: el movimiento del balón no es demasiado realista, pero siempre irá al sitio exacto que la combinación de las tres variables -fuerza, dirección y efecto- haya determinado; jugar en corto resulta sencillo, pero ajustar los disparos, centrar al área y rematar a puerta o correr con el balón controlado requerirá de cierta práctica.

La sensación final es que dominar las acciones resulta más difícil en este juego que en el resto, pero al mismo tiempo las habilidades del usuario quedan más claramente reflejadas.

El grado de diversión que se alcanza en los partidos puede ser tan alto como el que muestran los dos grandes monstruos del género, aunque también es cierto que el apartado gráfico ha quedado notablemente por debajo de ellos.

En cualquier caso, Gremlin ha dado, por fin, con un juego de fútbol de categoría.

Manuel del Campo

FÚTBOL clásico, fútbol moderno



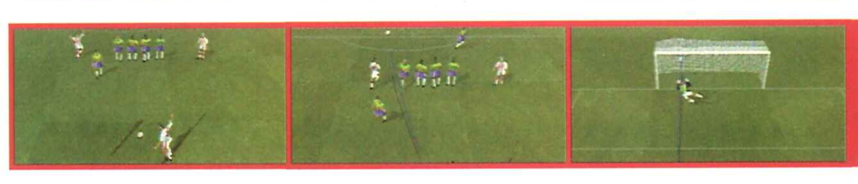
Siempre que nuestro jugador vaya a disparar o a realizar un pase largo, aparecerá una barra con la que calibraremos la potencia, dirección y efecto del lanzamiento.





Los Torneos. *Además de las 12 ligas más importantes del mundo, podemos organizar diferentes torneos, que nos permitirán enfrentar a las mejores selecciones o lo mejores clubs con diferentes sistemas de competición.*





Los "friquis" pueden convertirse en una buena opción de gol si se ajustan bien todas las variables que intervienen en el disparo.

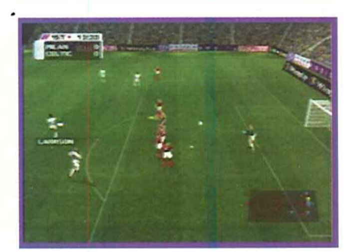


Práctica. *Efectuar una sesión de entrenamiento es algo casi obligado, debido al particular y complejo sistema de juego. Allí podremos ver a los jugadores con sus petos practicando remates tan espectaculares como éste.*









Gremlin nos ofrece un simulador de gran calidad, pero que ofrece un sistema de juego algo complejo.



Edición de jugadores y equipos. *Siempre es interesante contar con este tipo de opciones para poder personalizar las plantillas creando nuevos jugadores. Igualmente tenemos la opción de editar un equipo propio, al que podemos dar un nombre y elegir el color de la vestimenta, para participar en cualquiera de las competiciones*

Opciones de todo tipo



Antes de empezar cada partido o durante el transcurso del mismo podremos elegir la táctica de juego, el tipo de defensa o la disposición de los jugadores.



Las opciones de configuración son muy completas, tanto para las condiciones del partido como para ajustar la dificultad y las ayudas de la máquina.

El juego cuenta con los equipos de las mejores ligas del mundo, incluida la española, además de las selecciones nacionales más importantes.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Gremlin
Programación:	Gremlin
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Torneos
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 86
En general rayan a buen nivel, aunque no llegan a ser espectaculares. Lo mejor, algunas animaciones de los jugadores.

SONIDO: 87
Ninguna pega que poner a los efectos de sonido, y los comentarios son excelentes... aunque en inglés.

JUGABILIDAD: 87
Por su particular propuesta, no es un juego fácil. Se deja jugar desde el principio, pero para dominar todas las facetas del juego deberás practicar bastante.

DIVERSIÓN: 90
Si se comulga con su estilo y se alcanza un dominio aceptable del juego, puede resultar tan divertido como el que más.

VALORACIÓN: 88
Gremlin quiere que su juego se convierta en una alternativa al tándem de simuladores que domina el fútbol desde hace años, «FIFA» e «ISS». Para ello era imprescindible cumplir dos objetivos: ofrecer tantas opciones, equipos y posibilidades como el que más y mostrar un estilo de juego diferente y atractivo.
La primera condición se ha cumplido con creces. Después hay que reconocer la valentía de apostar por un estilo que exige una notable habilidad al jugador, lo cual le convierte en un simulador al que sólo los más expertos le sacarán todo el jugo. El resultado es un gran juego de fútbol y, sin duda, una opción que merece la pena sopesar.

ALTERNATIVAS:
*Ya sabéis lo que hay: **«FIFA 99»** e **«ISS 98»** ofrecen una mayor calidad técnica y un estilo de juego más espectacular y en cierto modo más sencillo. A otros simuladores que apuestan por su misma fórmula, como **«Super Match Soccer»**, les supera con creces.*



"Shoot´em up" sobre RUEDAS







BODY HARVEST

Las películas de terror de serie B de los años sesenta -en las que en gran medida se inspira este juego- contaban con unos medios de producción muy reducidos, alcanzando unos resultados visuales realmente pobres que ahora nos producen más risa que miedo. Algo similar ha ocurrido con este título de Gremlin que, a pesar de haber sufrido infinidad de retrasos -fue uno de los primeros títulos anunciados para N64-, parece no haber aprovechado estos tres años para exprimir las posibilidades gráficas de la consola.

En esencia, «Body Harvest» es un "shoot´em up" 3D en tercera persona con algunas pinceladas de aventura que toma como punto de partida una invasión alienígena.

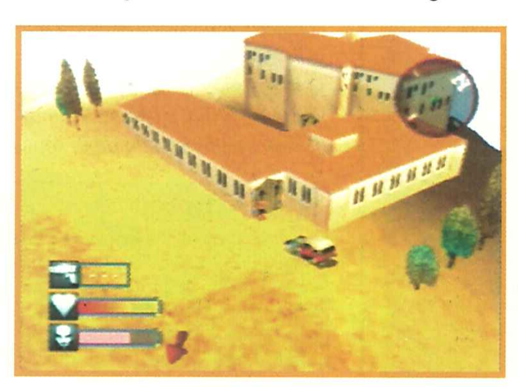
De este modo, las cinco fases que componen el juego tendrán lugar en distintas etapas del transcurso del siglo XX, de manera que las localizaciones, vehículos y demás elementos del entorno estarán acorde con el momento histórico en que nos encontremos. Cinco escenarios puede parece una cifra escasa, pero su descomunal tamaño ha propiciado un juego bastante amplio que se basa en la división de los mapeados en niveles más pequeños con objetivos específicos a cumplir -por ejemplo, conseguir un avión para acceder a otra zona-.

Lo mejor de todo no es cómo se organiza el juego, sino que nos permite conducir una gran variedad de vehículos (60 para ser exactos), y que en nuestro camino encontraremos 70 formas de vida extraterrestre que cuentan con un "look" muy elaborado al estilo de los años 60 -por ejemplo, hormigas y libélulas gigantes-.

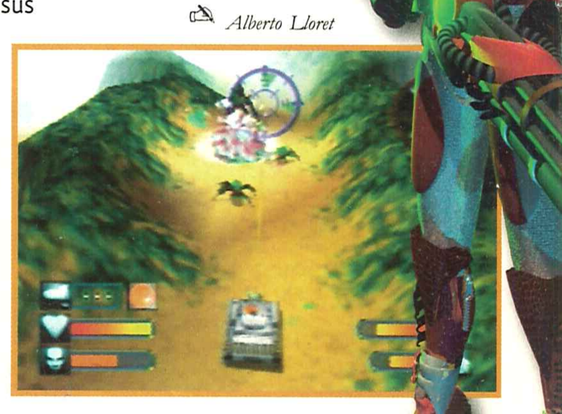
Sin embargo, y entramos en el capítulo de los contras, el protagonista presenta un control y una movilidad muy limitadas, dejándose entrever en sus animaciones -y en las de los alienígenas- ciertas brusquedades que resultan inexplicables para los tres años que lleva DMA trabajando en este título. Además, otro aspecto negativo que llama la atención es el abuso, no ya de la niebla -que incluso sería más realista-, sino de un "telón" blanco que oculta la formación de los escenarios y que empobrece notablemente los decorados y la espectacularidad de la acción.

De forma global, «Body Harvest» es un cartucho divertido que se aleja ligeramente de la mecánica habitual de los "shooter" por la inclusión de elementos ajenos a este género, tales como vehículos para conducir u objetos para recoger, pero cuyo pobre apartado gráfico le impide brillar a gran altura.

Alberto Lloret







Como podéis observar en esta imagen, el campo de visión queda reducido -en cualquiera de las tres vistas disponibles- por una molesta y palpable neblina blanca que preside la formación de los escenarios.









Conducir un vehículo no implica dejar de disparar; es más, los tanques y otros transportes blindados aumentarán de manera desorbitada nuestra potencia de disparo.

El componente aventura

En muchas ocasiones nuestro avance en un nivel dependerá de un objeto escondido. Para encontrarlo tendremos que entrar en algunas casas y hablar con los escasos supervivientes, quienes nos darán información clave sobre su paradero y sobre el lugar donde debemos utilizarlo. Desgraciadamente, los textos están en inglés.





Este "shoot´em up" nos ofrece la posibilidad de conducir numerosos vehículos, pero presenta un aspecto gráfico un tanto pobre.

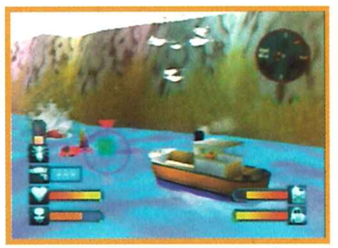


En algunos detalles algo violentos (escasos, eso sí), se aprecia que DMA es el equipo que programó «Gran Theft Auto».



Los alienígenas suelen atacar en grupo, por lo que no resultará extraño vernos rodeados por los cuatro costados.







Por tierra, mar y aire

Dentro de los 60 tipos de vehículos encontraremos barcos, avionetas, turismos, tanques, camiones... vamos, cualquier modelo que se os ocurra. En algunas ocasiones estaremos obligados a pilotar un modelo concreto, aunque en la inmensa mayoría de los casos será elección nuestra conducir o no.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	SHOOT'EM UP/AVENTURA
Compañía:	GREMLIN
Programación:	DMA
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	5 MUNDOS
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 75
Las pobres animaciones de los personajes y el abuso de la "niebla" echan por tierra toda la espectacularidad que podrían ofrecer sus inmensos escenarios.

SONIDO: 83
La espeluznante banda sonora parece sacada de una película de terror. Por su parte, los alaridos de los extraterrestres, las explosiones y los disparos completan ese ambiente de película de ciencia ficción.

JUGABILIDAD: 79
El sistema de control presenta ciertas brusquedades derivadas de las mediocres animaciones. Además, su dificultad exigía una opción para salvar la partida en cualquier momento que no ha sido incluida.

DIVERSIÓN: 84
Aunque básicamente es un "shoot´em up", sus pinceladas de aventura y la posibilidad de conducir un sinfín de vehículos le confieren bastantes posibilidades.

VALORACIÓN: 79
Pese a las deficiencias técnicas que presenta, «Body Harvest» es un juego capaz de manteneros pegados al televisor durante bastante tiempo, principalmente por los alicientes que amplían el desarrollo de simple "shoot´em up", como son la posibilidad de subirnos a cualquier vehículo que encontremos en el camino o sus pinceladas de aventura (en inglés, eso sí). Sus ligeras dosis de violencia le convierte en un título recomendado para los adultos con ganas de acción y que no sean muy exigentes con los aspectos gráficos.

ALTERNATIVAS:
*«**Bloody Harvest**» es una extraña mezcla entre el explosivo «**Blast Corps**» y cualquier "shoot´em up" puro. Se sitúa en tierra de nadie.*





La GUERRA de los mundos

Desde que el equipo de Fox McCloud limpiara la galaxia en «Lylat Wars», los usuarios de Nintendo 64 no habían tenido ocasión de enfrentarse a una invasión alienígena en toda regla, con sus naves, sus enemigos finales y su frenético disparar.

Por eso, seguro que la noticia de que unos marcianos han llevado a cabo un ataque a las colonias terrestres es buena noticia para los seguidores del "shoot'em up". Sobre todo porque seremos nosotros los encargados de meter en vereda a los pocos hospitalarios habitantes de Marte hostigándolos en su propio planeta.

Nuestra misión es sencilla: acabar con cualquier nave, monstruo o robot que se nos ponga a tiro. Viajaremos a bordo de una moderna nave espacial, pero no tendremos que ocuparnos de pilotar, bastará con que apuntemos con precisión a los enemigos. Es decir, el juego nos conducirá automáticamente por la pantalla -con cautela unas veces, a velocidad de vértigo otras-, y nuestra única preocupación será mover la mirilla, seleccionar el arma, apuntar y disparar.

Eso sí, gracias a los botones direccionales del pad podremos forzar un poco el movimiento de la nave en cualquier dirección y tratar así de esquivar algunos ataques. Algo que se volverá del todo imprescindible cuando arrecien los enfrentamientos y no demos a basto para disparar contra todo.

Deberemos culminar

cuatro fases, cada una de ellas con un guardián a la mitad y el inevitable jefe final.

Cada una de estas fases nos llevará por distintos escenarios y nos obligará a enfrentarnos a muy diversas situaciones, desde acción frenética a apuntar casi como un juego de pistola o deslizarnos entre estrechos túneles empleando nuestra escasa libertad de maniobra.

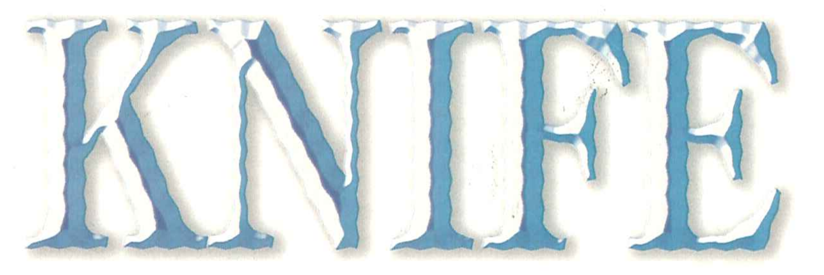
Así, a primera vista, cuatro fases pueden parecer casi una cifra ridícula, sin embargo, cada una de ellas tiene cerca de diez caminos diferentes para recorrerla, de modo que la cosa se amplía, aunque tampoco de una manera apabullante.

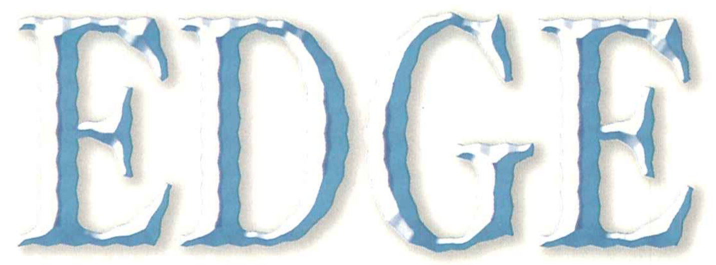
Antes de empezar a jugar en un nivel podemos elegir la vía a seguir, pero hay que tener en cuenta que los decorados y tipos de enemigos son muy similares.

El mayor aliciente que ofrece el juego es que pueden participar hasta 4 jugadores manejando distintas miras y cooperando en acabar con las hordas enemigas.

El atractivo aspecto gráfico, sin excesivos alardes pero atractivo, y la suavidad de los movimientos completan un juego que si bien no se puede calificar de genial, sí que resulta divertido y bastante emocionante. Y algo corto.

Sonia Herranz











En cualquier momento podremos pausar el juego y cambiar el arma secundaria. Hay bombas, misiles, lásers... La buena elección de este arma tendrá mucha culpa de nuestro éxito o nuestro fracaso.





Nintendo 64 recibe un nuevo exponente de un género poco explotado hasta ahora en esta consola: el "shoot´em up" especial.



Cada una de las 4 fases tiene hasta diez caminos posibles para recorrerlas, lo que supone distintos obstáculos y dificultades.



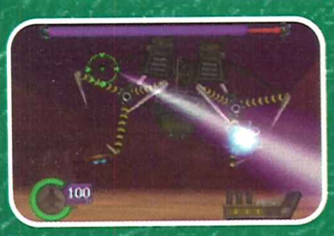
En este juego nosotros no controlamos a nuestra nave, que se mueve automáticamente, sino al punto de mira.





Grandes y peligrosos

Cada uno de los enemigos finales será vulnerable a un tipo de ataque diferente. Normalmente, los enemigos intermedios suelen ser enormes robots, mientras que los de final de fase representan enormes construcciones muy bien protegidas.









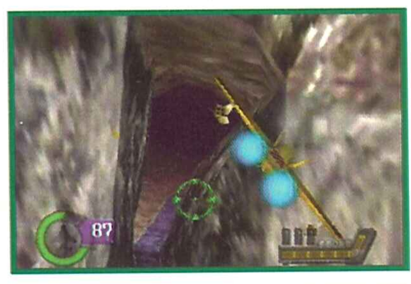


la opción más interesante es la que permite que hasta cuatro jugadores (representados por su correspondiente punto de mira) unan sus fuerzas contra los enemigos.





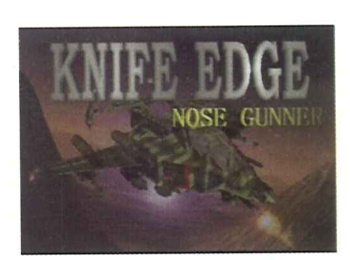
Al estilo de los juegos de pistola, los impactos de los enemigos quedarán reflejados en la ventanilla de nuestra nave.





Algunas fases nos obligarán a coordinar el disparo con los botones de dirección para evitar ciertos obstáculos, como estos monolitos.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Shoot'em up
Compañía:	Kemco
Programación:	Kemco
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	4
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	92 megas



Gráficos: 85
Movimientos muy suaves y rápidos y espectaculares enemigos, aunque un poco pobre en los escenarios.

Sonido: 80
Correcto, pero los efectos sonoros resultan escasos y con poca contundencia. Las melodías acompañan la acción.

Jugabilidad: 84
El sistema de control es sencillo, aunque a veces se hace complicado manejar a la vez la mira, los botones amarillos para los movimientos y los dos tipos de disparo.

Diversión: 84
Resulta divertido, sobre todo en su opción multijugador, y seguro que engancha a los seguidores del "matamarcianos". Su fallo principal es que resulta corto.

Valoración: 83
«Knife Edge» es un "shoot´em up" rápido, vibrante, lleno de alternativas, pero que presenta el inconveniente de su corta duración. Cuatro fases, pese a los múltiples caminos alternativos, saben a poco y, además, la dificultad del juego no es excesiva. Intentar visitar todas las rutas puede llevarte bastante tiempo, pero es evidente que las sucesivas partidas no enganchan de igual forma que la primera ya que resultan muy parecidas. Evidentemente con este juego no te vas a aburrir, (sobre todo porque los "matamarcianos" escasean en Nintendo 64), pero tampoco es el cartucho definitivo que esperamos los seguidores de este género.

ALTERNATIVAS:
*A espera de la llegada de **«Rouge Squadron»**, la mejor opción en este género es **«Lylat Wars»** que supera en variedad y originalidad a este **«Knife Edge»**, pese a que tampoco es demasiado largo.*

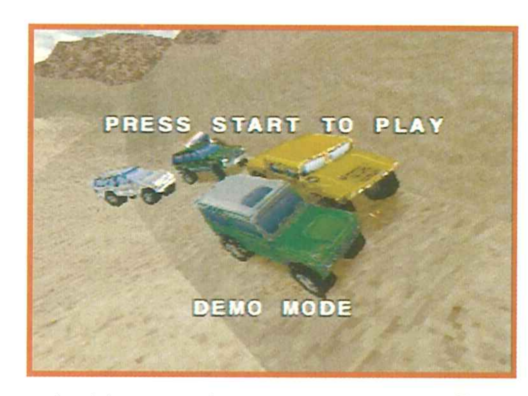
TEST DRIVE 4X4

El REY de la montaña

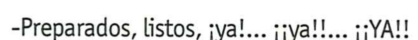




Las tortas inherentes a cualquier título de carreras son diferentes en «Test Drive 4X4»: los coches no cogen mucha velocidad, pero pueden volcar en un mal bache.



Las únicas secuencias que muestran una cámara fija y exterior son las de la demo. Resulta extraño que Accolade no haya incluido una opción para ver repetidas las carreras.



-Preparados, listos, ¡ya!... ¡¡ya!!... ¡¡YA!!

-Sí, sí, espera un poquito, que me parece que el coche no puede con esta cuesta...

Y es que el nuevo arcade de conducción que nos traen Accolade y EA, si por algo se caracteriza, es por lo increíblemente abrupto de sus trazados. Pero no os preocupéis, los coches son un dechado de potencia y no os dejarán tirados en cualquier repecho cual monociclo de rueda cuadrada.

Tenemos dos modos de juego a elegir, el Arcade y el Vuelta al mundo. Si escogemos el primero podremos acceder a cualquiera de los coches disponibles, del más flojete al más potente, pudiendo correr en un principio en los cuatro primeros trazados y después en los que hayamos sacado ganando en el otro modo. Habrá que llegar a tiempo a los checkpoints, y la emoción se basará en no pegársela demasiadas veces para no perder mucho tiempo.

Este modo resulta muy entretenido porque el juego está bien hecho, los coches son grandes y pesados (aunque no se deforman con los choques), los escenarios están muy bien representados, hay ocho cámaras para conducir con la vista que más se adecúe a nuestro gusto y el control es bastante fiable (aunque eso de girar en los saltos queda algo irreal)... pero es más divertido el otro modo.

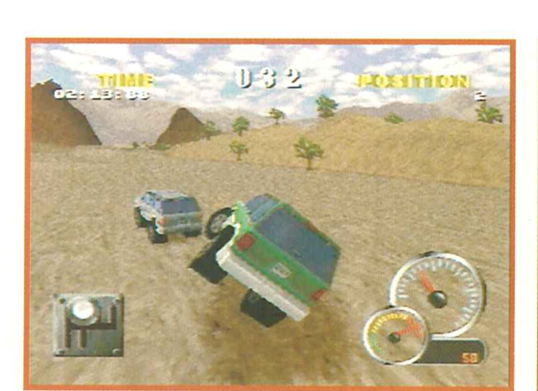
¿Recordáis el modo Gran Turismo del ídem? Pues es más o menos (más bien menos) lo mismo. Entramos en la tienda -en la que se venden los 21 coches del juego- y nos compramos uno de los dos modelos a los que podemos acceder con nuestro corto nivel monetario. Elegimos el estilo correspondiente al tipo de vehículo que poseemos y empezamos a correr...

Si dentro del menú de opciones no hemos desactivado el tiempo, deberemos seguir cumpliendo los checkpoints, además de tener que llegar entre las tres primeras posiciones a la meta para clasificarnos. Pero es más recomendable desactivarlo y pelear por los primeros puestos, porque así podremos darnos el gran lechugazo e intentar remontar sin que nos pueda eliminar el tiempo.

Si concluimos las tres carreras con la máxima puntuación del campeonato, además de abrir un nuevo circuito para el modo arcade, tendremos en el bolsillo una desacostumbrada suma de dinero, que nos permitirá comprar un nuevo coche y participar en nuevas categorías.

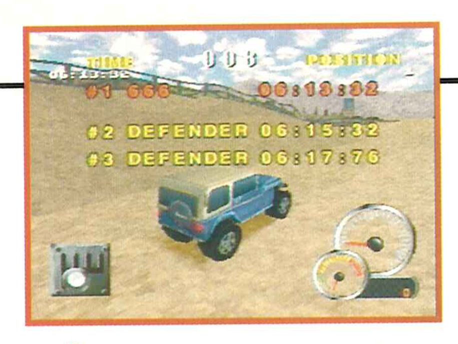
Y hasta aquí llega este juego. No tiene opciones de mecánica, ni coches ocultos, ni opción para dos jugadores... una pena, porque tanto técnicamente como en jugabilidad (y en acompañamiento musical también), es, sin duda, lo mejor que hemos visto en off-road. Si hubiera ofrecido más opciones y posibilidades estaríamos ante uno de los mejores juegos de coches para PlayStation. Lástima, de verdad.

Javier Domínguez









Las carreras en este «Test Drive 4x4» resultan realmente divertidas, pero el conjunto se presenta escaso en cuanto a opciones y modos de juego.








Coches con "clase"

Cada clase de vehículo nos invita a participar en una de las 6 modalidades disponibles: safari, truck... Cuando ganemos un campeonato podremos vender el anterior vehículo y hacernos con uno nuevo de diferente clase. Hay un total de 21 coches.




¡Glops, chof, resplash!

Competir en cualquier circuito supone encontrarse con zonas llenas de barro, piedras o charcos e incluso tener que correr por la orilla del mar. Esquivar estos obstáculos supone un toque arcade que incide muy positivamente en la diversión.







Ganar un campeonato implica desbloquear uno de los circuitos escondidos, que son los 6 originales invertidos.

Los coches más caros son también los más rápidos y potentes, pero la pertenencia a una u otra clase no permite su uso en otros circuitos.





Consola: PlayStation
Tipo: Velocidad
Compañía: Electronic Arts
Programación: Accolade
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 6 circuitos + espejo
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 85
Los vehículos están muy conseguidos, y su movimiento, sobre todo la amortiguación, es bastante real. Los escenarios no están muy cargados, por lo que la velocidad conseguida también da la talla.

SONIDO: 90
Motores rugientes dentro de un acompañamiento musical de lujo, sobre todo si os gustan grupos cañeros como Fear Factory, de quienes se pueden escuchar varios temas.

JUGABILIDAD: 82
Coches con respuesta rápida al control, con un aire muy arcade dado por los numerosos obstáculos de los recorridos.

DIVERSIÓN: 83
Las carreras resultan tremendamente divertidas, pero falla en la corta duración por la falta de modos y opciones y en otro detalle importantísimo para este género: no tiene opción para dos jugadores.

VALORACIÓN: 83
La llegada de «Test Drive 4x4» refresca el género de la velocidad. La búsqueda de los trazados más rápidos, tener que esquivar charcos, poner el coche en primera para correr por un riachuelo o simplemente intentar "aterrizar" con cierta gallardía le imprimen a este juego una emoción de la que pocos títulos pueden presumir. Desgraciadamente, falla en dos aspectos importantes: en los pocos circuitos y modos de juego y en que tendrás que jugar tú solito.

ALTERNATIVAS:
*«**Monsters Truck**» es lo más parecido a «**Test Drive 4x4**» en cuanto al tipo de coches y estilo de los circuitos, pero queda bastante por debajo de este juego de Accolade. En cuanto a simuladores de coches en general, ya conoces a los grandes monstruos: «**Gran Turismo**», «**F-1 ´99**», «**Toca 2**»...*

Más real, imposible

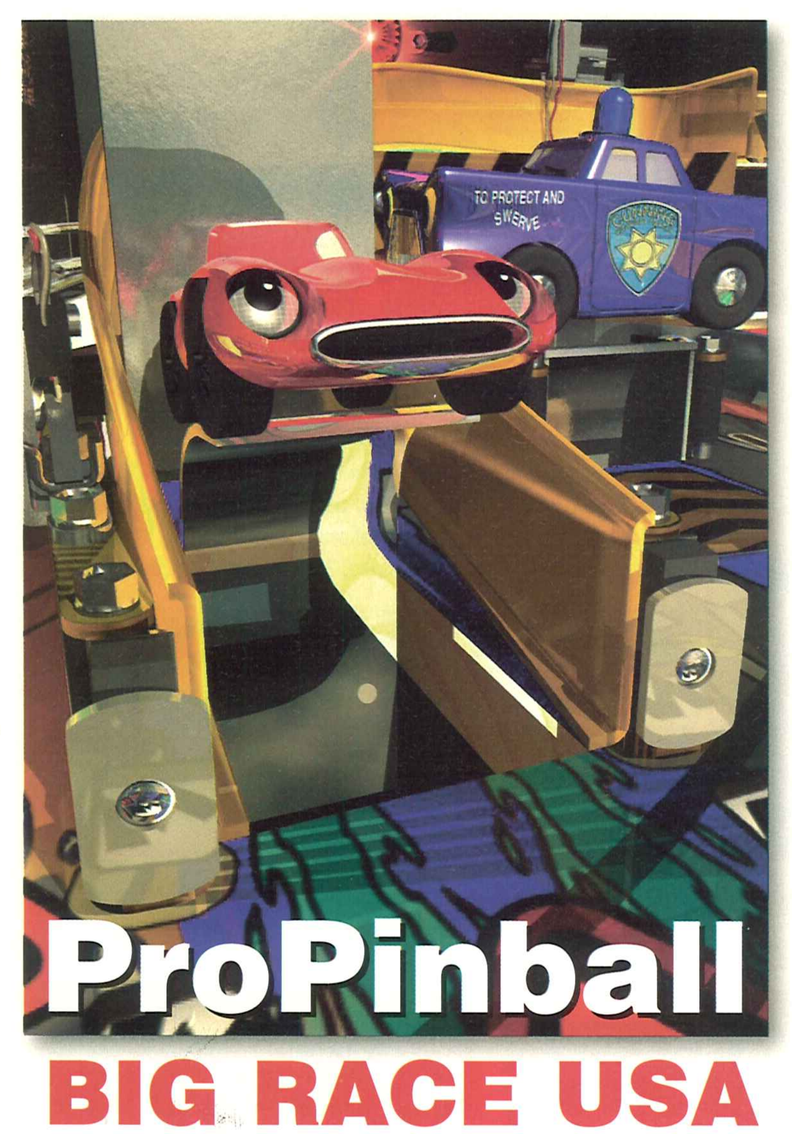
Empire vuelve a demostrar que son los mejores en lo que a simulaciones de pinball se refiere. Saben como nadie dotar de peso a la bola, cargar de fuerza los petacos y construir mesas tan completas que podrían estar sin ningún problema en un salón arcade. La única pega es que -como es habitual en esta saga-, sólo haya una mesa para jugar, aunque hay que reconocer que ésta está plagada de loopings, dianas y rebotadores que pueden resultar más que suficientes. Pero no nos adelantemos demasiado.

El objetivo del juego consiste en conseguir iluminar en el mapa central de la mesa las principales ciudades de EEUU. Para conseguirlo primero tenemos que abrir el camino que nos lleve a la siguiente city y luego completar cada reto que se nos vaya planteando. Éste puede ser subir todas las rampas en un tiempo límite, echar una carrera jugando en el propio marcador electrónico o castigar a alguna diana en concreto. Obviamente, la dificultad de las pruebas aumenta, y con ella los puntos conseguidos. Os aseguramos que no será fácil llegar a dominar todos los secretos y posibilidades de la mesa, por lo que la durabilidad del juego está garantizada (si bien no tanto su variedad).

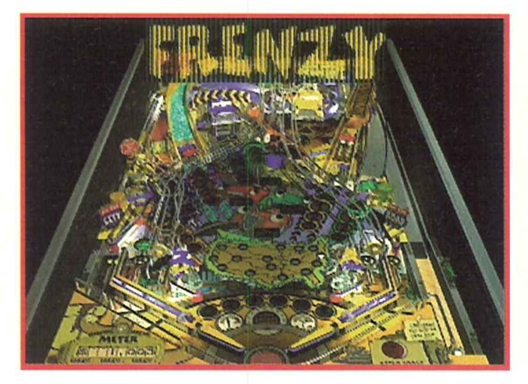
Además, el juego está pensado para que participen hasta cuatro jugadores sucesivamente, lo que sin duda alguna aumenta notablemente la diversión.

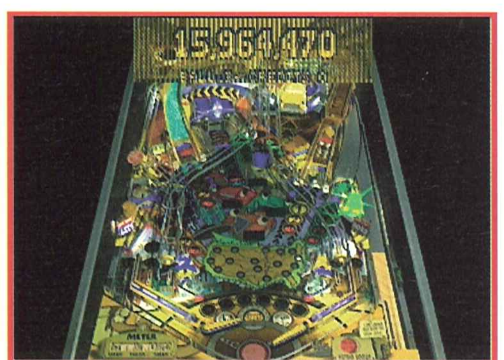
En lo que respecta a opciones podemos elegir entre tres vistas, tres niveles de dificultad y varios ángulos de inclinación que influirán en la velocidad de la bola. También podemos jugar en alta o baja resolución, sin que la acción se ralentice y disfrutando de bonitos efectos de luz que afectan a todos los elementos de la mesa, especialmente a la bola.

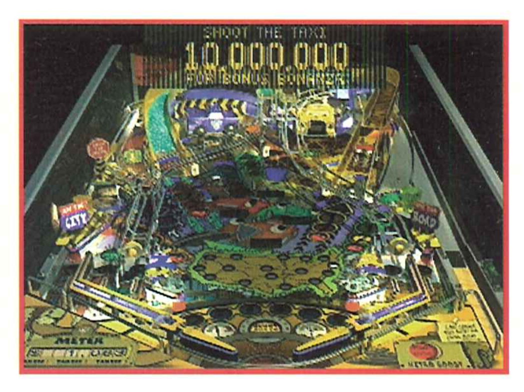
En definitiva, un juego muy divertido y más que recomendable para los aficionados al pinball.



BIG RACE USA









Tendremos a nuestra disposición tres vistas diferentes de la mesa, así como varios ángulos de inclinación.



Una opción de juego nos permite realizar ampliaciones para observar con detenimiento todos y cada uno de los numerosos elementos que que configuran la mesa.



Lo BUENO es que, por primera vez, puedes sentir lo que siente un jugador de fútbol.

GAME OVER

Lo MALO es que, por primera vez, puedes sentir lo que siente un jugador de fútbol.

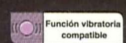
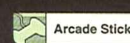
namco

LiberoGrande™

Hasta ahora, en todos los simuladores de fútbol, tú, jugando de lateral derecho, le pasabas al central, que curiosamente también eras tú. Luego avanzabas y, después de hacer una pared contigo mismo, te centrabas a ti mismo, esta vez jugando de delantero y luego.... ¡Basta ya! Lo que tienes que hacer es ocupar una sola posición, ser tú mismo durante todo el partido: un solo jugador. El líbero, el cerebro del equipo. Ya verás cómo empiezas a sentir lo que siente un jugador de fútbol. Para bien y para mal. Claro.

LiberoGrande. "El fútbol es así."




Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

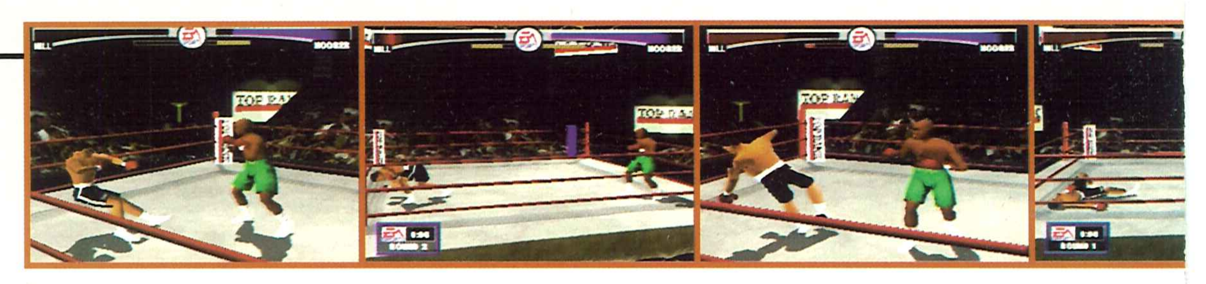
www.playstation-europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. LiberoGrande™ & © 1997 1998 NAMCO., ALL RIGHTS RESERVED.
Namco is a registered trademark of NAMCO Ltd. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

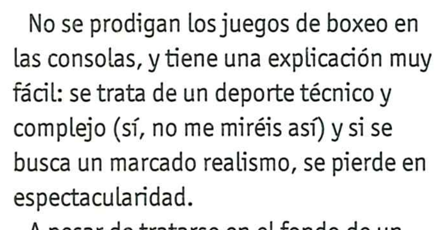
TBWA







Los REYES del RING





No se prodigan los juegos de boxeo en las consolas, y tiene una explicación muy fácil: se trata de un deporte técnico y complejo (sí, no me miréis así) y si se busca un marcado realismo, se pierde en espectacularidad.

A pesar de tratarse en el fondo de un juego de lucha, aquí los púgiles deben seguir unas normas: no pueden dar saltos de 2 metros, giros en el aire, patadas múltiples o puñetazos explosivos. Hay una serie de golpes y movimientos establecidos y no se puede salir de ellos si se persigue una fidelidad al boxeo real. Por eso, los simuladores aparecidos hasta la fecha han resultado difíciles, de control desesperante o incluso muy aburridos.

EA llega con la lección bien aprendida en este sentido, al menos como para superar con creces todos los intentos anteriores. En este juego se nos ofrece un control bastante lógico: un botón para la mano derecha, otro para la izquierda, y los otros dos corresponden a los golpes en el cuerpo del rival y para lanzar "upercuts". Estos puñetazos pueden variar en fuerza y dirección usando los botones R, mientras que los L combinan diferentes formas de protección y "fintas". Con este sistema podemos decir que se mantiene un alto nivel de realismo ofreciendo un control nada complicado y una variedad de golpes relativamente aceptable.

En cuanto al desarrollo de los combates, la apuesta por el máximo realismo sigue intacta.

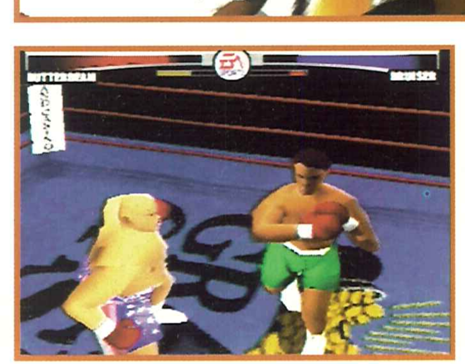
La barra de cansancio, colocada justo debajo de la de energía, marca en gran parte las acciones de nuestro púgil. No se puede estar continuamente lanzando los puños, o el boxeador acabará desfondado. Hay que protegerse bien, moverse por el ring, castigar al rival con golpes rápidos y buscar el momento oportuno para conectar un buen gancho, una suerte nada fácil, por cierto. Claro que todo depende de las condiciones del rival: puede que éste se mueva con enorme agilidad sobre el ring y seamos nosotros quienes tengamos que defendernos y buscar un golpe definitivo. La estrategia a seguir dependerá, por tanto, por un lado de las habilidades de nuestro púgil y por otro de las de nuestro rival.

Este acertado planteamiento lo ha completado Electronic Arts incluyendo a más de 30 de los mejores boxeadores de todos los tiempos de tres categorías diferentes, tres modos de juego y un nivel técnico notable.

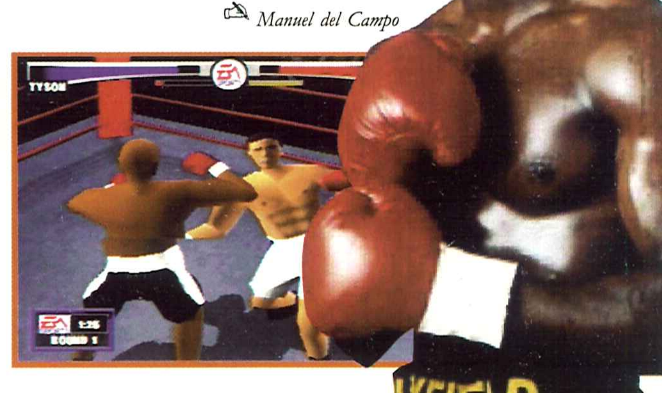
Lástima que el catálogo de opciones se haya quedado bastante corto y la espectacularidad no sea uno de los puntos fuertes de este juego.

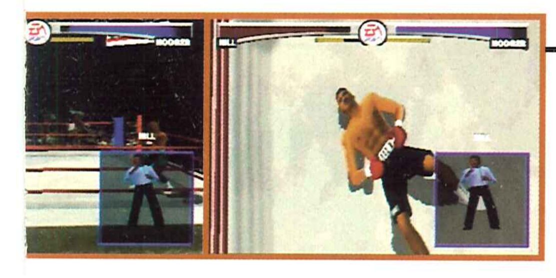
Tal vez la próxima vez habrá que hablar con el mismísimo Don King para se encargue en persona de organizar estos combates en la PlayStation.

Manuel del Campo









Derrotar al rival por "la vía del cloroformo" es muy espectacular, aunque habrá que conectar unos cuantos golpes buenos para conseguirlo.



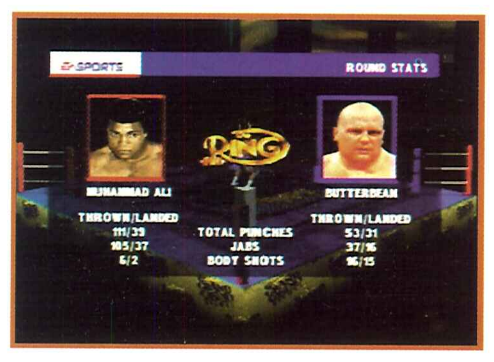




El juego incluye a más de 30 de los mejores púgiles de todos los tiempos en peso ligero, medio y pesado. Estos son algunos de ellos.



El juego cuenta con diferentes cámaras a elegir, aunque algunas son más jugables que otras. Desde esta vista podremos ver cómo sangra la ceja del rival.

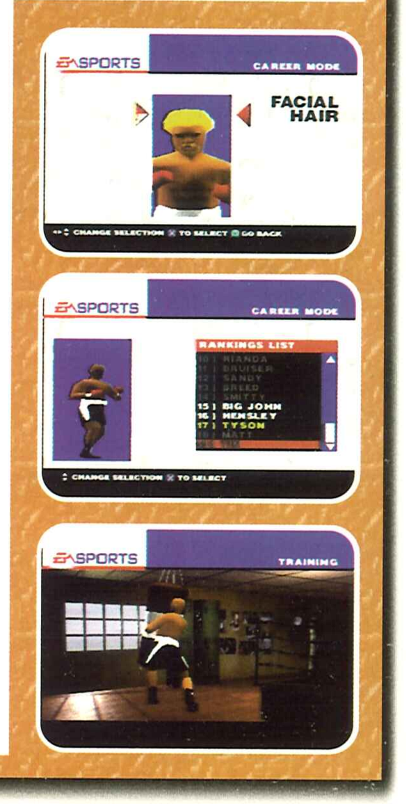


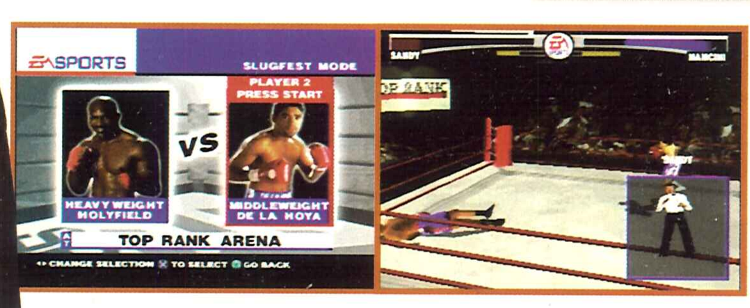
Para poder vencer a los puntos en cualquier combate los jueces mirarán los golpes conectados. Tras cada asalto dispondremos de una completa estadística.

La gran esperanza blanca

En el modo "Carrera" podremos crear a nuestro propio boxeador, configurando todas sus características, para después enfrentarnos a los mejores púgiles de la categoría e intentar subir en el ranking.

Tras cada combate dispondremos de un entrenamiento "pasivo" (el usuario sólo mira) que mejorará ligeramente el potencial de nuestro boxeador.



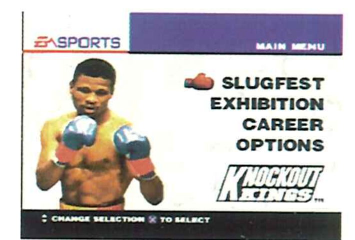


El modo "Slugfest" es una especie de modo arcade en el que podremos enfrentar a boxeadores de diferentes categorías, y donde el objetivo es acabar con el rival por la vía rápida en menos de tres asaltos. Después nos esperará otro púgil, y así sucesivamente.

Los fans del boxeo encontrarán en «K.O. Kings» un simulador de calidad, pero no excesivamente espectacular.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM





GRÁFICOS: 84
El diseño y las animaciones de los luchadores alcanzan un buen nivel, aunque el resto no pase de discreto.

SONIDO: 81
Se echa en falta más variedad en los efectos de sonido, aunque los que hay son bastante realistas.
Las voces están en inglés.

JUGABILIDAD: 86
Dentro de que el boxeo resulta un deporte un tanto difícil de adaptar, el control es bastante adecuado y no ofrece complicaciones.

DIVERSIÓN: 85
Lógicamente, depende de lo que te atraiga este "deporte". Lo que sí es cierto es que el boxeo queda dignamente representado en este juego y la inclusión de los mejores púgiles del mundo es todo un acierto.

VALORACIÓN: 84
EA Sports ha hecho un buen trabajo, completando un juego de boxeo muy realista pero con un control accesible, aunque quizás se ha quedado corto en cuanto a opciones, sobre todo en el modo "carrera".
En cuanto al desarrollo de los combates, a pesar de alcanzar un nivel digno, la verdad es que podía haberse aumentado su espectacularidad y mejorado los movimientos de los púgiles.
Pese a todo, se trata de un juego competente, pero que sólo interesará a los incondicionales de este deporte.

ALTERNATIVAS:
En el catálogo de PlayStation nos encontramos con las dos partes de **«Victory Boxing»** a las que el juego de EA supera en todos los aspectos. Si os gusta el boxeo, **«K.O. Kings»** es vuestro juego a falta de otras alternativas mejores.



Los "regalitos" de nuestros rivales son tan originales como este imán que nos deja unos segundos suspendidos del aire.

Una animalada de carreras



Después de la carrera disfrutaremos de una repetición de nuestro recorrido desde todos los ángulos. Durante la competición podemos optar entre tres cámaras.

Multiplayer



Una de las opciones más atractivas del juego es la que nos permite competir hasta cuatro jugadores simultáneos. Así, si competir contra la máquina os parece demasiado difícil podéis ir desfogandoos entre vostros. Y probando puntería...

Hace unos meses os comentábamos la versión PlayStation de este arcade de conducción de Vivid Image y si la versión para la 32 bits nos sorprendió por su calidad, otro tanto podemos decir ahora de este cartucho para Nintendo 64.

La mejor manera de definir «SCARS» es hablar de un espíritu arcade salvaje que se manifiesta en los coches protagonistas (ocho feroces vehículos basados en fuerzas de la naturaleza como leones, mantis o tiburones) y en sus retorcidos circuitos plagados de ítems y aderezados por atajos y rutas alternativas. Los items nos servirán para martirizar al rival a base de misilazos, bombazos y demás lindezas, los sinuosos circuitos nos obligarán a demostrar que somos los más hábiles conductores. Por que si la definición de arcade le viene como aceite al motor, lo cierto es que su dificultad casi raya con la simulación, lo que le convierte en un divertidísimo reto que puede costarnos horas dominar. No es un juego largo en número de circuitos, pero como para abrir las pistas te obliga a ganar y siempre parece que los otros corren más tú...

A esta eficaz combinación de arcade y simulación hay que añadirle un sorprendente entorno gráfico en el que destacan impresionantes juegos de luz, perfectas texturas, coches de tamaño más que respetable y una gran amplitud de horizonte. En definitiva, un juego muy bien equilibrado entre el lado técnico y el jugable y que, pese al parecer dificilísimo al principio, engancha como pocos.



El único modo de abrir circuitos y dar con nuevos coches es ganar los campeonatos.





El intenso olor de la pólvora.
Los músculos tensos.
El dedo en el gatillo, preparado para reaccionar al más mínimo movimiento.
Los rugidos de fondo que delatan la cercanía del enemigo.

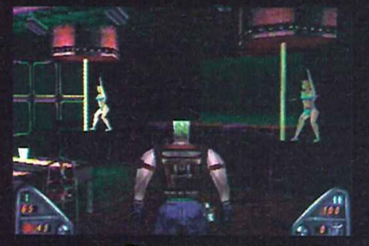
No sabes cuántos aliens vas a encontrar... si doblas la esquina.

Piensas que salvar a la humanidad es un buen rollo.
Piensas que viajar en el tiempo y liquidar aliens no está mal.
Piensas que tienes el mayor arsenal que nadie haya imaginado jamás.

Piensas. Pero es hora de ponerse manos a la obra.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Duke está esperando. ¿Aceptas el desafío?


Presente


La antigua Roma


El lejano Oeste


La Edad Media

Estás avisado. Vigila tu nivel de adrenalina. Controla tu ritmo cardiaco. Y... DOBLA LA ESQUINA.

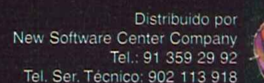








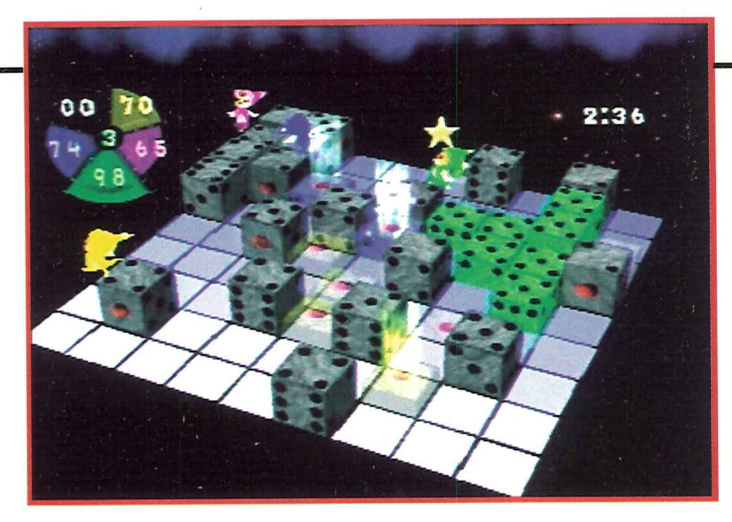



Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918



Duke Nukem: Time to Kill ©1998 3D Realms Entertainment Inc. All rights reserved. Created by n-space Inc. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp.
"PS" and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
n-space and the n-space logo are trademarks of n-space Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.

DEVIL DICE



¡Daditos del demonio!

¡Hola! ¿Es usted el Diablo? Llamaba porque tengo aquí un dado que se resiste a desaparecer de la pantalla y... ¡ah!, que aunque usted aparece en el nombre del juego no tiene ni idea de esto... Bueno, pues ya pregunto por aquí, a ver si alguien me ayuda. Con Dios... digo, ¡hasta otra! (¡clang!).

Bueno, señores, pues ya que ni el mismísimo diablo me ha podido ayudar, recurro a ustedes para la resolución de mis problemas, aprovechando esta primera reunión de la honorable "Hermandad de los Ratones Coloraos". Piquen un poco de queso mientras les explico.

Tengo un juego, de nombre «Devil Dice», en el que el objetivo es colocar un número determinado de dados en contacto para que desaparezcan de la pantalla. Pero la cosa no es tan sencilla como pueda parecer, ya que la cara superior de los dados debe coincidir con el número de cubos a eliminar y además dispongo de un determinado número de pasos para conseguirlo.

El movimiento de los dados, por si les interesa, se realiza mediante un personajillo enfundado en un disfraz de demonio que puede subirse a ellos para hacerlos rodar, o bien empujarlos desde el suelo para deslizarlos.

Pues bien, a pesar de triunfar con más o menos gallardía en los primeros puzzles, la consecución de los no solucionados inunda mi cabeza durante todo el día. Tal es la adicción que me ha provocado «Devil Dice», que cuando cierro los ojos veo al diablillo moviendo dados dentro de esos negros escenarios, con una música rítmica de fondo completada con contundentes efectos de sonido, y una voz que va contando el número de pasos que me quedan.

Dentro de los cuatro modos de juego tengo problemas con el modo Puzzle, ya que en el modo Trial aguanto bastante tiempo -por muchos cubos que salgan del suelo intentando llenar la pantalla y eliminarme-, he derrotado a un segundo jugador en el modo Batalla, e incluso a otros cuatro amigos a la vez en el modo Guerra, una verdadera locura.

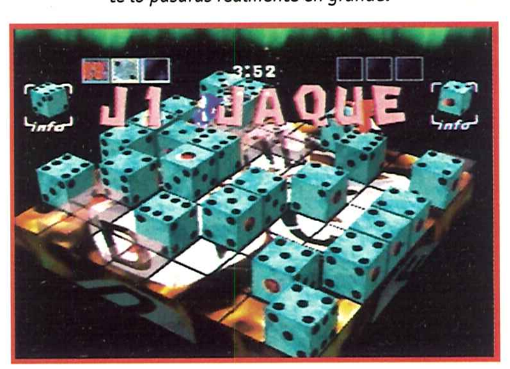
Y ahí es donde quiero que me ayuden, ya que si no resuelvo todos los niveles de este entretenidísimo aunque poco sofisticado juego, no podré dormir.

Concluída mi exposición, espero sus sugerencias con sincera impaciencia.

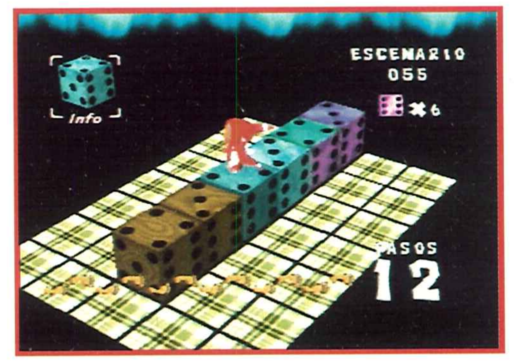


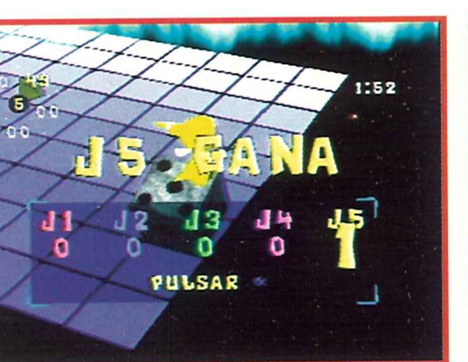


Si te gusta poner a prueba tu inteligencia, con este juego te lo pasarás realmente en grande.



Dependiendo de la materia de la que estén hechos los dados, girarlos o empujarlos conllevará distintos resultados.

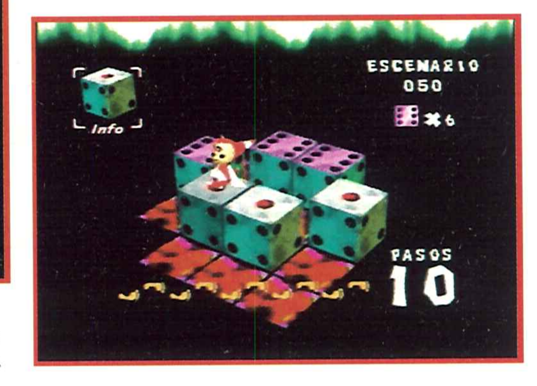




En «Devil Dice», ganar una batalla contra otros cuatro jugadores exigirá una mezcla de destreza con el pad y con la cabeza, ya que la rapidez de la acción es vertiginosa.



Cuando conseguimos superar diez niveles en el modo puzzle, aparecen otros diez totalmente nuevos y aún más difíciles. Tenemos total libertad en el orden de resolución.





Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.



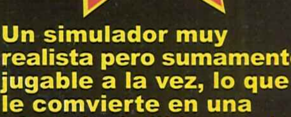




SUPERJUEGOS: 92%

"ALL STAR TENNIS´99 Tiene todos los ingredientes necesarios para lograr un gran éxito entre los aficionados".

" Nota de la Versión PlayStation ".



Un simulador muy realista pero sumamente jugable a la vez, lo que le comvierte en una oferta ineludible para los amantes del deporte de la raqueta.

" Nota de la Versión PlayStation ".

© 1998 Smart Dog. Editado por Ubi Soft Entertainment. y Playstation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo®, y son marcas de Nintendo Co.Ltd. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.







Disponible también en Alcampo

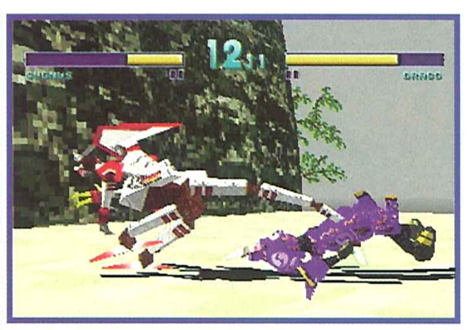
UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

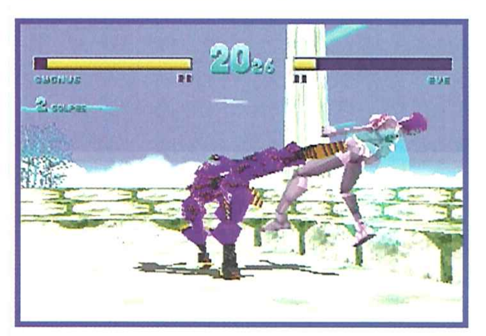


Zero Divide 2

Un "zero" a la izquierda







Cuando PlayStation irrumpió en el mercado, uno de los primeros juegos de lucha tridimensionales que vio la luz fue «Zero Divide». Su principal aportación al género fue la sustitución de los luchadores con apariencia más o menos humana por "mechas", robots de diseño japonés de imponente aspecto y grandes poderes destructivos.

Por aquel entonces la consola de Sony no había mostrado aún todo su potencial, por lo que se puede explicar la cálida acogida que en su día tuvo la primera parte de este juego. Pero ahora, que podemos disfrutar de joyas como «Tekken 3» o «Rival Schools» (por citar dos ejemplos), los usuarios exigimos a un juego de lucha muchas más virtudes de las que nos ofrece «Zero Divide 2».

A pesar de contar con algunos detalles de calidad, como los desplazamientos de los robots hacia dentro o hacia fuera de la pantalla, o la pérdida de los componentes de nuestra armadura al ser golpeados, lo cierto es que se echa en falta algún modo de juego innovador que aproveche el potencial de estos atípicos personajes, así como un elenco de luchadores más amplio y variado. Además, la pobreza de los escenarios y el simplemente correcto diseño de los mechas no acaba de convencer en ningún momento.

Por otra parte, el sistema de control -idéntico al de «Virtua Fighter»- peca de no contar con demasiados movimientos por luchador y de no responder a nuestras órdenes con la celeridad debida.

En fin, «Zero Divide 2» es un título de lucha aceptable pero poco brillante, que se hace recomendable exclusivamente a los incondicionales de este tipo de personajes.

PlayStation Zoom 68





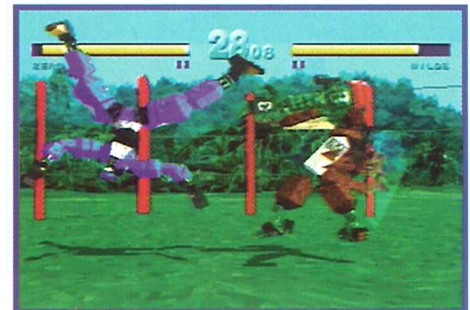


Un total de 12 "mechas" componen el escueto elenco de luchadores, adoptando todos ellos formas humanoides o de animales, como el escorpión.



Los robots perderán algunos componentes de su armadura al ser golpeados, siendo este uno de los efectos visuales más elaborados del juego.





Alcampo



Playstation™

Analog Station Shock 2

Siente el mundo envolvente del stéreoshock con este mando ergonómico.



Playstation™
Nintendo® 64

Race 32/64 COMPACT

Toma en tus manos este volante deportivo y deja espacio al vértigo de la velocidad.



Nintendo® 64

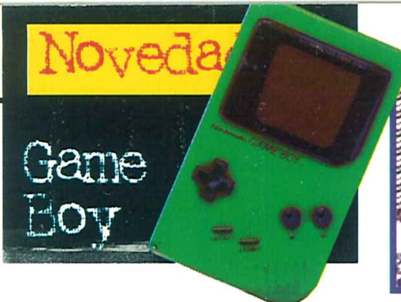
Trilogy 64

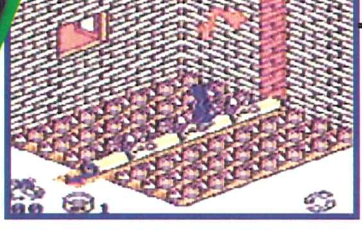
El perfecto 3 en 1. Pad ergonómico en forma de "T", kit de vibración y memory card de 1 Mb, a un precio muy especial.

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona.
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

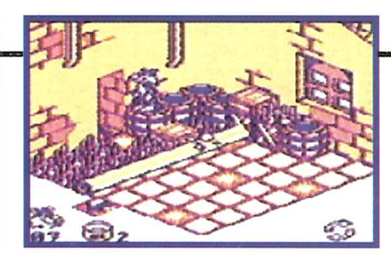
www.guillemot.com

Guillemot

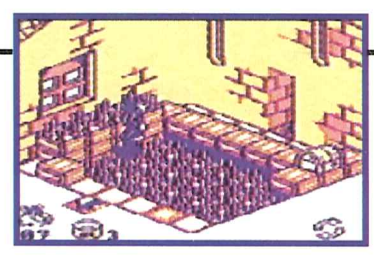




En cada pantalla deberemos solucionar un problema, a veces de habilidad, a veces de astucia.

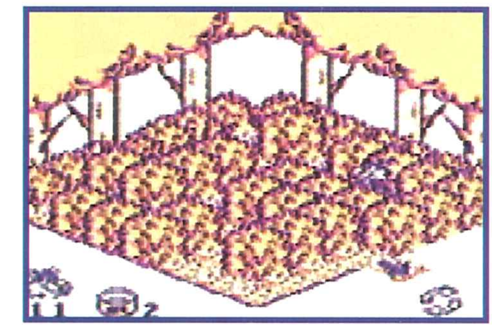


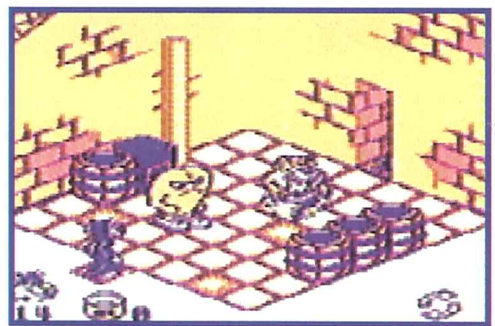
Los decorados lucen un alto nivel de detalle y están plagados de elementos móviles.



A pesar de su reducido tamaño, los personajes demuestran unas animaciones sorprendentes.

Me PARECIÓ ver un lindo cartucho







La vista isométrica del juego nos recuerda a la de algunos clásicos del mítico Spectrum. ¿Se acuerda alguien de «Knight Lore» o «Alien 8» de los genios de Ultimate?

Este nuevo cartucho de Infogrames para Game Boy ha sido programado por los archiconocidos Bit Managers, grupo catalán responsable de numerosos éxitos para la portátil de Nintendo, tales como «Tintín en el Tíbet», «Los Pitufos», «Obelix» o el más reciente «Turok».

Su experiencia les ha permitido crear un juego que, aún teniendo por protagonistas a la alocada pareja de la Warner, destaca por la utilización de la inteligencia como motor de nuestras acciones.

El diseño del juego se basa en escenarios de vista isométrica y la trama nos mete en el sedoso pellejo de Silvestre, ese malvado y, al parecer, gafado gato que nunca consigue zamparse al amanerado canarito. Tenemos las capacidades de saltar, empujar objetos móviles y recoger artefactos -imprescindibles para pasar las pantallas en apariencia imposibles-, de manera que cada una de las pantallas nos pone en un aprieto solamente solucionable mediante la conjunción del intelecto y la habilidad en el salto y la lidia de enemigos.

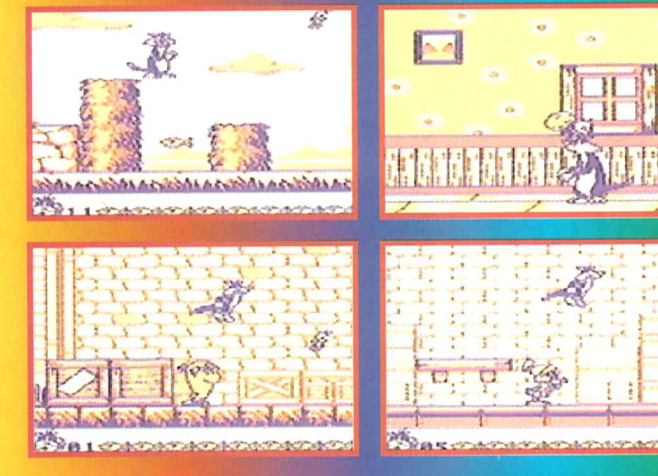
Cada uno de estos enemigos tiene un comportamiento determinado, pudiendo recorrer una ruta prefijada por la habitación o perseguir al protagonista incansablemente, siendo todos personajes de la Warner representados con una calidad difícil de ver en GB.

Al finalizar cada una de estas fases 3D, nos vemos introducidos en una loca persecución de scroll horizontal en pos del pajarillo, en la que volverán a aparecer los enemigos de la fase correspondiente, mucho más grandes y con deslumbrantes animaciones, al igual que nuestro protagonista. Así,el interés del desarrollo de las fases 3D se ve aumentado con unos minutos de máxima pureza en la utilización de nuestros reflejos, dando como resultado un título difícil de igualar tanto en jugabilidad como gráficamente.

En definitiva, un cartucho muy recomendable para cualquier tipo de jugador, e imprescindible para quien guste de utilizar la cabeza.

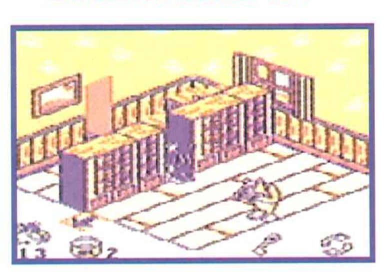
 *Javier Domínguez*

¡A correr!



Las minifases de persecución son de lo más rápido que hemos visto en Game Boy, y además con una animación sublime. Nuestro mostachudo felino corre, salta, se pincha y se da trompazos que da gusto verlo, y todos los enemigos disfrutan de la misma calidad de movimientos. El único algo feo es Piolín.

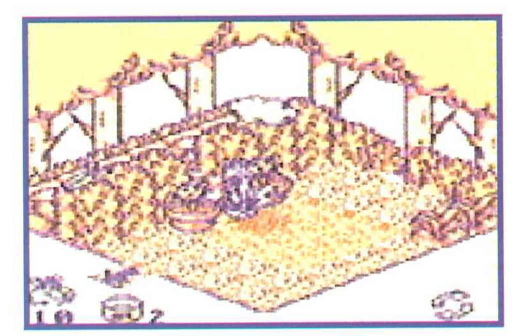
En este juego se combinan magistralmente las plataformas y los puzzles, todo ello arropado por unos gráficos sensacionales.

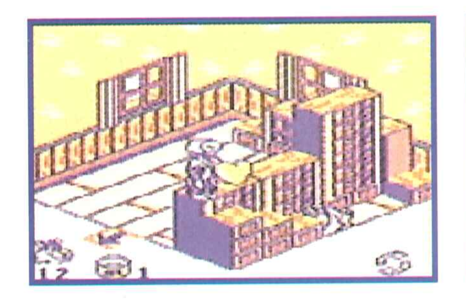


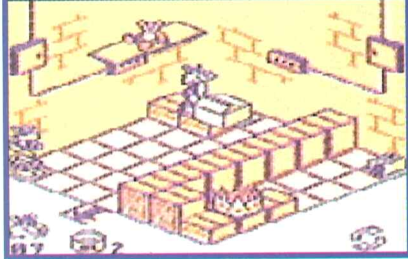
En esta pantalla podéis ver la resolución de uno de los numerosos puzzles que encontraréis en el juego. El pobre perro sólo quería un hueso...

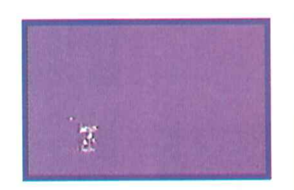
Además de los enemigos, también encontraremos carteles que muestran personajes de la Warner. Aquí podéis ver al coyote, pero también aparecen otros.







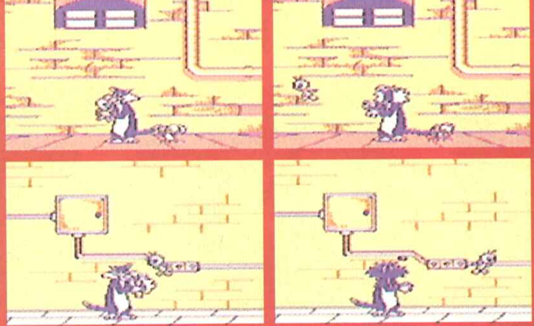




¿Qué es esto? Pues es el pobre Silvestre en una de las habitaciones que necesitan encenderse con un interruptor.

Un canario difícil de atrapar





Tras acabar felizmente cualquiera de las fases, es decir, con el canario en las zarpas, asistiremos a unos segundos de animación en los que el maldito pajarillo siempre se las arregla para salir indemne de la amenaza gatuna. Unas secuencias muy simpáticas y, sobre todo, de mucha calidad.

Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	INFOGRAMES
Programación:	BIT MANAGERS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	5
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	N.D.



GRÁFICOS: 93
Personajes increíblemente reconocibles, animaciones de alta escuela y escenarios llenos de detalles.

SONIDO: 88
Melodías alegres y conseguidas acompañadas de efectos típicos pero de buena calidad, entre los que destacan los maullidos y ladridos de algunos enemigos.

JUGABILIDAD: 90
Respuesta correcta de los controles, a los que te acostumbras a la primera partida y en la primera pantalla.

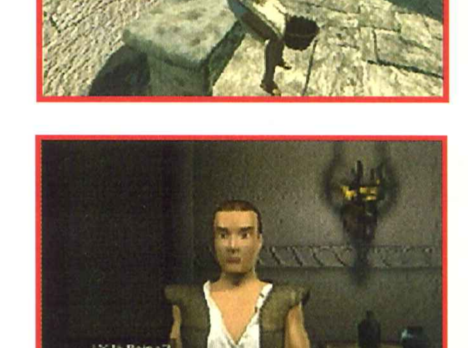
DIVERSIÓN: 87
Sólo podemos ponerle un pero: se hace demasiado corto, lo que quiere decir que engancha pero bien. ¡Qué pena no poder disfrutar con dos o tres fases más!

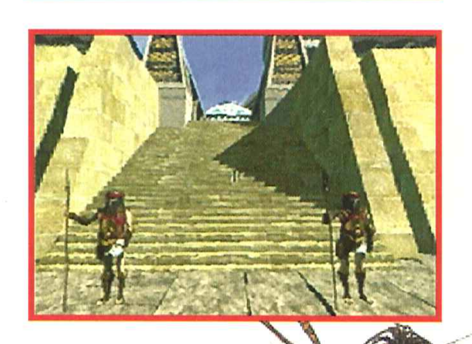
VALORACIÓN: 91
El sello catatán Bit Managers se ha consolidado como uno de los mejores y más prolíficos grupos de programación para Game Boy del mundo.
Tras su lista interminable de éxitos, nos presentan ahora este «Silvester & Tweety», un cartucho impecable técnicamente, con el que nos las veremos y nos las desearemos para resolver todos sus retos intelectuales, y en el que también habrá que demostrar ser hábil a la hora de dar saltos y esquivar enemigos.
Un juego muy completo en todos los sentidos al que sólo podemos ponerle una pega: que es algo corto.

ALTERNATIVAS:
Hubo un cartucho llamado **«Monster Max»**, allá por el año 95, que resultaba similar a este **«Silvester & Tweety»**, aunque este último le gana en gráficos y, sobre todo, en disponibilidad, ya que debe ser difícil encontrar a Max a estas alturas.

Atlantis

Una misteriosa (y lenta) aventura





Hace algo más de un año que «Atlantis» fue editado para Saturn. Ahora Cryo nos ofrece la versión para PlayStation de esta interesante aventura gráfica que conserva intactas todas las características del juego que vimos en la consola de Sega.

Lo primero que llama la atención son los gráficos, que aunque son estáticos como en todas las aventuras de este tipo -léase «Myst» o «Riven»-, por su gran detalle y realismo provocarán que te quedes unos instantes admirando la belleza de los escenarios.

Pero lo más interesante es que el sistema "Omni 3D" empleado nos permite que podamos girar nuestra vista 360 grados e incluso mirar hacia arriba y hacia abajo, de forma que podremos observar cada rincón de los misteriosos parajes que iremos visitando: palacios, playas idílicas, frondosos bosques...

Pero este placer inicial empieza a decaer cuando comenzamos realmente a jugar y descubrimos que los tiempos de carga para cada pantalla se hacen excesivamente lentos. El argumento del juego nos va cautivando poco a poco y, cuando la historia comienza a tomar cuerpo y nos disponemos a resolver los primeros objetivos y puzzles que se nos van presentando, nos damos cuanta que el ir de un sitio a otro se hace, literalmente, muy pesado.

Y esto es una verdadera lástima, puesto que «Atlantis» es un título que se muestra absorvente por su ambientación y que plantea interesantes retos a nuestra astucia (y además, los textos están traducidos al castellano), pero su excesiva lentitud de desarrollo le hace perder mucho interés.

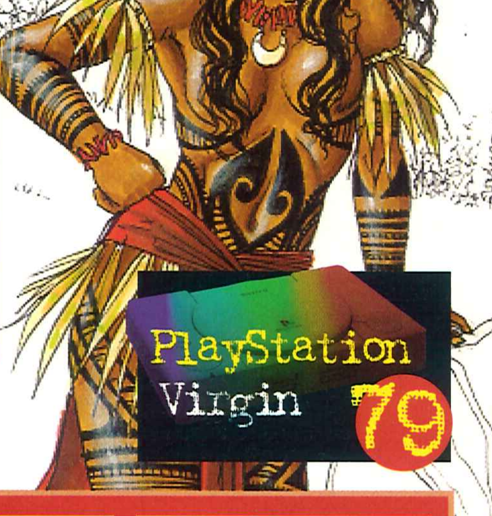
Aún así, como la aventura gráfica es un género que no se prodiga mucho en PlayStation, quienes gusten de este estilo de juegos encontrarán aquí una buena excusa para poner a prueba su inteligencia. Eso sí, que se vayan armando de paciencia...



A la hora de hablar (con subtítulos en castellano) con los personajes tenemos diferentes temas de conversación para elegir, que saldrán en una barra de iconos.



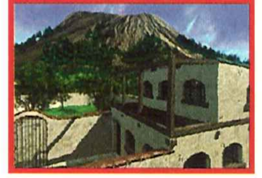
Gráficamente el juego es espectacular, sobre todo para tratarse de una aventura gráfica. Lamentablemente, esta calidad influye palpablemente en los tiempos de carga.





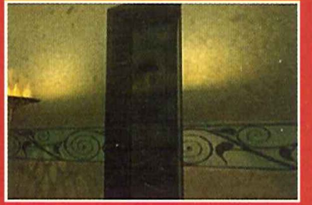












El juego está dividido en capítulos, entre los cuales podremos disfrutar de bellas escenas animadas. Tanto si avanzamos por un soleado patio en compañía de unos antipáticos soldados que nos acaban de detener, como si hemos dado con un pasaje secreto en una oscura sala, la increíble calidad de las imágenes nos deslumbrará. Por cierto, el juego viene en 3 CDs.

ANIME VIDEO: TU CITA CON LA ANIMACION JAPONESA

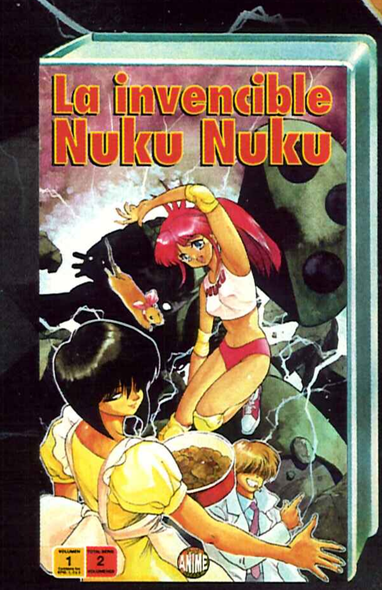






Una poderosa androide defenderá al Dr. Kyu y a su hijo de la peligrosa Corporación Mishima...





Disponible a partir del 20 de enero

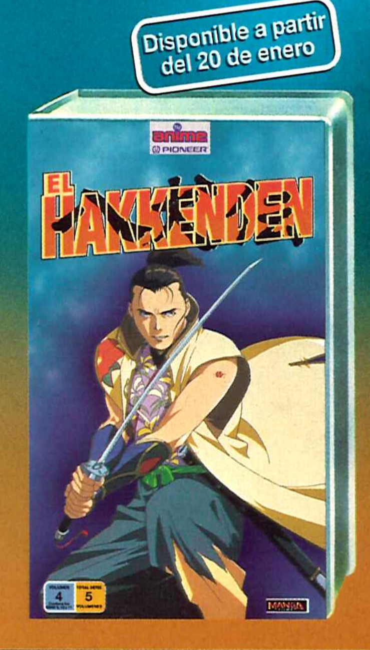
Valdeman / Original | Copia



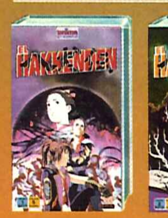
EL HAKKENDEN

Disponible a partir del 20 de enero

El misterio que rodea a los ocho perros guerreros comienza a desvelarse...



Ya disponibles







Y en Febrero... PERFECT BLUE, la última obra de KATSUHIRO OTOMO

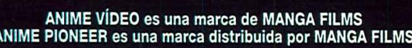


PERFECT BLUE

DE LOS CREADORES DE "AKIRA" Y "MEMORIES"

REX

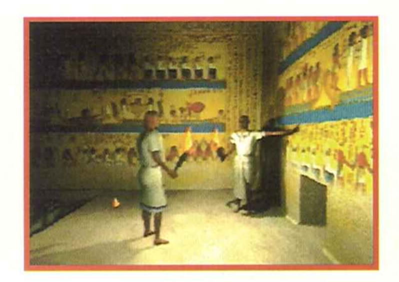




ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS



MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es







EGIPTO 1156 A. C.

LA TUMBA DEL FARAON

El secreto de la pirámide

Durante el vigésimo noveno año del reinado en Egipto del faraón Ramsés II, un hombre es acusado injustamente de saquear una tumba. Tras haber sido condenado a muerte, su hijo Ramosé -el protagonista del juego- suplica que se suspenda la ejecución, ya que puede probar la inocencia de su padre. A tal efecto, Ramsés le concede tres días para que investigue los acontecimientos que rodean este oscuro suceso.

Como podéis ver, los chicos de Cryo se han inspirado en el siempre cautivador Egipto para presentarnos una aventura gráfica con un argumento muy profundo y repleto de elementos propios de esta ancestral cultura, como las pirámides, los faraones o las deidades.

Este planteamiento da pie a un juego que posee un esquema general prácticamente idéntico al de la otra aventura gráfica de Cryo que hemos comentado un par de páginas atrás, «Atlantis», y que, por tanto, presenta las mismas virtudes y los mismos defectos.

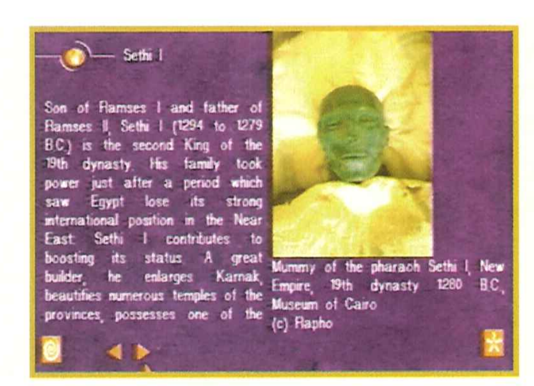
En el apartado de las virtudes nos encontraremos con unos excelentes gráficos que se mueven mediante el sistema "Omni 3D" y que nos meten de lleno en el enigmático universo del antiguo Egipto. Interesantes puzzles por resolver, muchos objetos que recoger y diálogos subtitulados en castellano con los diferentes personajes que aparecen en la aventura complementan este apartado.

Pero «Egipto» presenta el también el importante inconveniente de la lentitud de sus cargas. Una pena.

Lo único destacable y diferenciador con respecto a «Atlantis» es que este compacto incluye además del juego una amplia base de datos sobre la cultura egipcia, ordenada por distintas categorías como dioses o características geográficas.

En resumen, que si estás sediento de aventuras gráficas y te atrae la cultura egipcia, tienes ante ti un juego que, con lentitud y calma, te proporcionará momentos de misteriosa diversión.

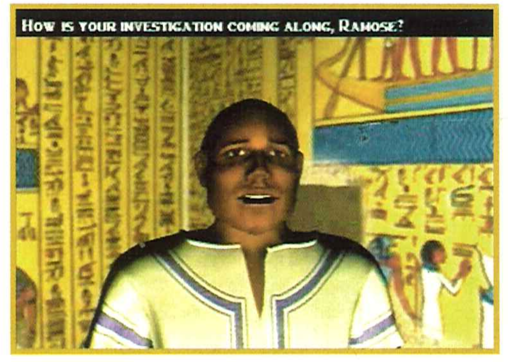




El juego ofrece también una completa e interesante base de datos en la que podremos descubrir detalles muy interesantes sobre la antigua cultura egipcia.



Las conversaciones y las escenas en FMV hilvanan el complejo y denso argumento de esta magistralmente ambientada aventura gráfica.



Aunque los textos que aparecen en estas pantallas están en inglés, la versión que Virgin va a poner a la venta en España estará traducida al castellano.

YA A TU ALCANCE...

NEOGEO POCKET

- Joystick de Neo Geo CD
- CPU de 16 bits
- 20 horas de juego
- Reloj - Alarma
- Calendario
- Horóscopo



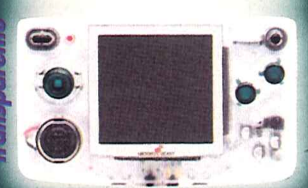
















King of Fighters Round -1

Neo Geo Cup´98

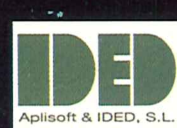
SNK vuelve de la mano de IDED

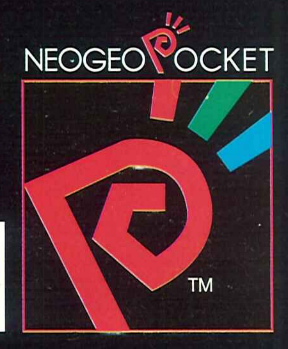
Infórmate en tu tienda favorita.

Sólo en los mejores establecimientos.

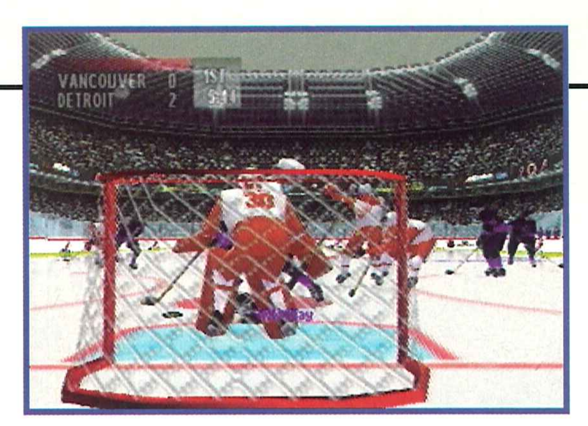
Distribuido por Aplisoft & IDED
Rambla Can Mora, 15. e-mail: apl@jet.es
Tel.: 93 589 54 44- Fax 93 589 49 69
08190 Sant Cugat - Barcelona



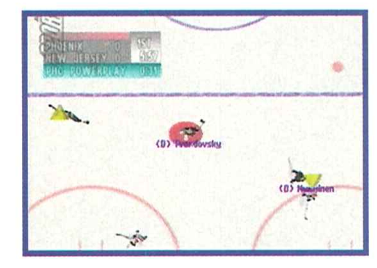




NHL Breakaway 99



Para quedarte helado





El hockey, un deporte no muy popular por estos lares, está recibiendo bastantes títulos en Nintendo 64. Este en concreto se decanta por la simulación, manteniendo todas las reglas (desactivables en el menú de opciones) del hockey sobre hielo, pero mostrando cierta inclinación por la espectacularidad de los arcades.

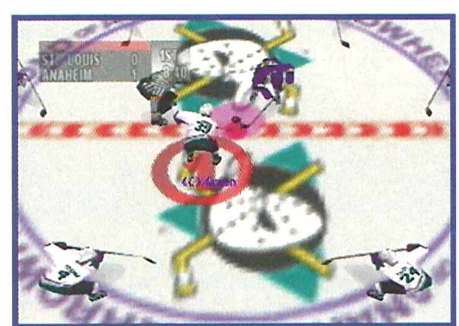
Esto se puede apreciar en el apartado gráfico, con una coloreada estela para el puck y algunas cámaras no muy jugables, pero sí impactantes. También apoya este aspecto la configuración inicial del juego, que elimina el cansancio de los jugadores y la mayoría de las infracciones.

Pero una vez puestos a los mandos de la consola, la emoción que en un principio podría invadirnos gracias a la televisiva presentación de los equipos y el ambientazo del estadio, se ve eclipsada por la dificultad a la hora de realizar alguna jugada más o menos brillante. Esto lo provocan los inadecuados controles y el embarullado movimiento de los adversarios y nuestros propios compañeros, que tan pronto se hacen los suecos cuando les pasamos el puck, como van a por el contrario de cuatro en cuatro.

Si lo intentamos arreglar cambiando las escasas estrategias de las que disponemos, tampoco veremos una mejora palpable, lo cual nos confirma que la inteligencia artificial de los jugadores está relegada a un segundo plano dentro de este programa.

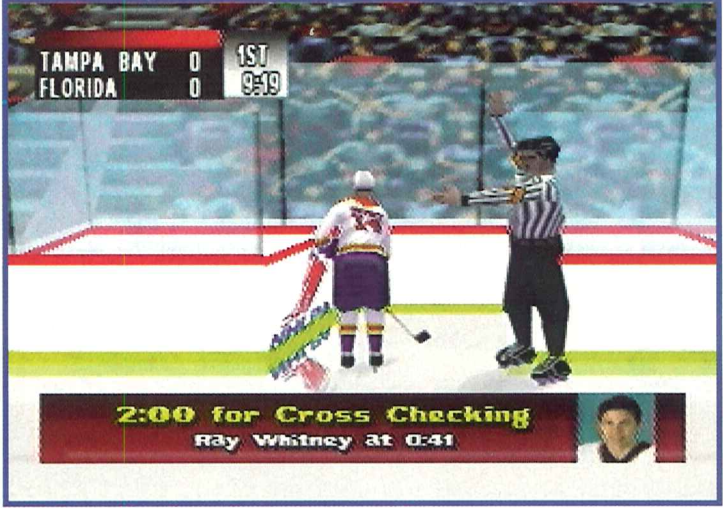


Los 28 equipos de la NHL, las 9 selecciones nacionales, la opción de crear jugadores, sus 5 modos de juego o el espectacular sonido con comentarista incluido, no consiguen que este «NHL Breakaway 99» se acerque al excelente «NHL 99» de EA Sports y, lo que es peor, ni siquiera supera a su antecesor, «NHL Breakaway 98», ya que resulta prácticamente idéntico a él.



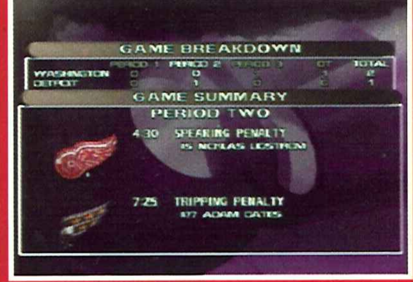


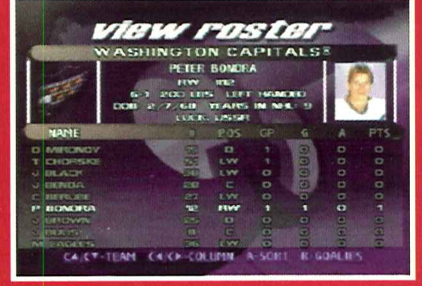
Para actualizar las plantillas tenemos la opción de cambiar jugadores de un equipo a otro, e incluso de crearlos a nuestro gusto, aunque de todas formas, siempre se parecen mucho entre sí.



Las faltas en el hockey siempre son castigadas con la expulsión temporal del infractor. La escena que recrea este momento nos deja ver cómo se abre la puerta, entra el jugador y maldice al árbitro con gestos. Muy bonito, pero... ¡es IGUAL a la del anterior!







Una vez concluido el encuentro, tendremos acceso a todo tipo de información referente a éste, e incluso a la de los partidos simulados por la consola. Además podremos admirar los serios rostros de cualquier jugador.


Giro Zak®
¡EL JUEGO DE LA BOLA DIVERTILOCA!
¡SI NO ME SIGUES, ESTÁS PERDIDO!
Giro Zak
¡DE 1 A 6 JUGADORES!
¡6 TIPOS DE JUEGOS!
Gíralo y Busca el COLOR o el NÚMERO que GIROZAK te ordene
BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO
BIZAK, S.A.
Camino Ibarsusi, s/n
48004 BILBAO
¿Eres capaz de demostrar tu HABILIDAD?
Participa en el
Concurso Nacional de Girozak
ALTA TECNOLOGÍA:
Funciona mediante un sensor de gravedad

Listas de éxitos

Game Boy

1 (R) - Turok 2
2 (R) - V-Rally
3 (R) - Wario Land 2
4 (R) - King of Fighters'96
5 (N) - Piolín y Silvestre

8 bits

Nintendo 64



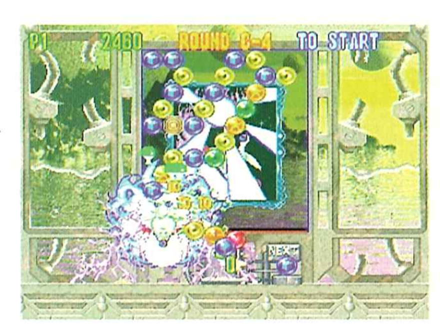
Va a ser muy difícil elegir juego estas Navidades porque Ni64 está acumulando joyas imprescindibles, juegos de esos que nunca pasan de moda.

1 (R) Zelda 64
2 (3) Turok 2
3 (2) Mario 64
4 (5) Banjo-Kazooie
5 (4) F-1 World Grand Prix
6 (R) Goldeneye
7 (R) ISS '98
8 (N) NBA Jam'99
9 (8) V-Rally '99
10 (7) Mission: Impossible
11 (9) 1080° Snowboarding
12 (11) F-Zero X
13 (12) Mortal Kombat 4
14 (R) Mario Kart 64
15 (13) NBA Courtside

64 bits

Como el mes pasado, nuestras listas de enero son una referencia de compra de cara a estos días navideños. Dejando un poco de lado el tema de la actualidad hemos incluido los mejores juegos que -según nuestra opinión-, podéis encontrar en las tiendas para cada formato. Estudiad estas listas detenidamente y... ¡feliz compra! ¡Ah!, y no hagáis demasiado caso de la posición que ocupan los juegos, lo importante es que aparezcan...

PSX Platinum



1 (R) Resident Evil
2 (R) Abe´s Oddysee
3 (R) ISS Pro
4 (5) V-Rally
5 (4) Tomb Raider
6 (R) Toca Touring Car
7 (R) Time Crisis
8 (R) Jungla de Cristal
9 (R) Command & Conquers
10 (R) Micromachines V3
11 (R) Formula 1 '97
12 (N) Mickey's Wild Adv.
13 (R) Tekken 2
14 (R) Soul Blade
15 (N) Bust A Move 2

32 bits

Sega Saturn

1 (R) Deep Fear
2 (R) Panzer Dragoon Saga
3 (R) Resident Evil
4 (R) Tomb Raider
5 (R) Quake
6 (R) Burning Rangers
7 (R) Shining Force III
8 (R) House of the Dead
9 (R) Bust A Move 3
10 (R) Fighters MegaMix
11 (R) Sega Touring Car
12 (R) World League Soccer
13 (R) Duke Nukem 3D
14 (R) Sonic R
15 (R) Street Fighter Collection

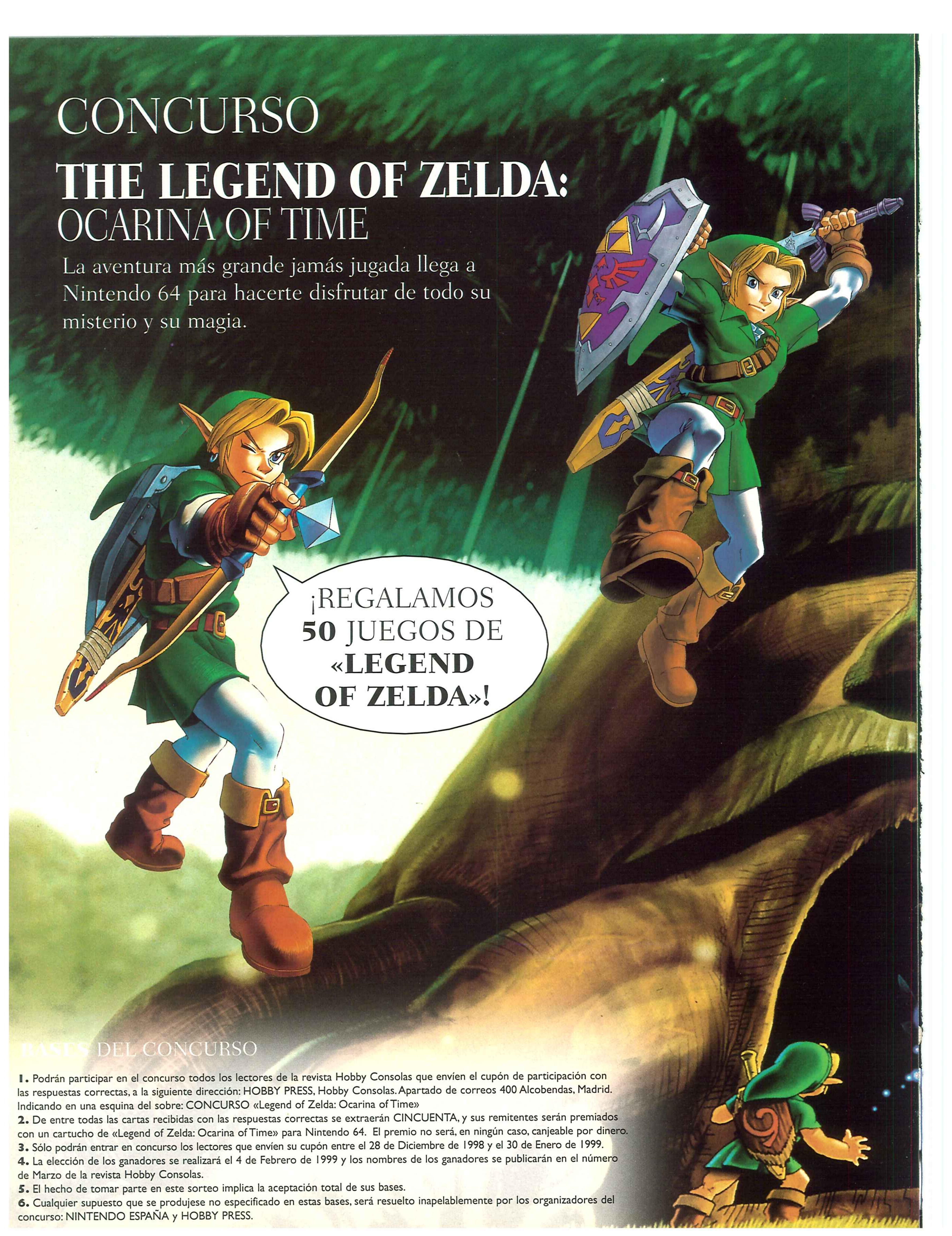
PlayStation



1 (2) Gran Turismo
2 (1) Resident Evil 2
3 (5) Tekken 3
4 (3) Tomb Raider III
5 (4) Crash Bandicoot 3
6 (R) F-1 '98
7 (8) Abe's Exoddus
8 (7) FIFA'99
9 (R) Toca Toring Car 2
10 (R) Spyro the Dragon
11 (12) Colin McRae Rally
12 (11) Rival School
13 (R) Cool Boarders 3
14 (R) Apocalypse
15 (R) Medievil

32 bits


CENTRO MAIL
www.centromail.es
¿TODAVIA NO TIENES LA TARJETA CENTROMAIL?
Pues mira lo que te estás perdiendo
GAMEBOOSTER DATEL
7.490 Pts.*
GAMEBOOSTER DATEL
7.490 Pts.*
Con GAMEBOOSTER, podrás ver los juegos de GAME BOY en la televisión con una consola PLAYSTATION O NINTENDO 64
CRASH BANDICOOT 3
6.990 Ptas.
NBA LIVE '99
6.490 Ptas.
QUAKE 64
3.990 Ptas.
TOCA TOURING CARS 2
7.490 Ptas.
V-RALLY
2.990 Ptas.
DOOM 64
3.990 Ptas.
OLYMPIC HOCKEY '98
3.990 Ptas.
PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA EL 31/01/99 O FIN DE EXISTENCIAS Y EXCLUSIVAS PARA POSEEDORES DE LA TARJETA Centro MAIL.



CONCURSO
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

La aventura más grande jamás jugada llega a Nintendo 64 para hacerte disfrutar de todo su misterio y su magia.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Hobby Consolas. Apartado de correos 400 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «Legend of Zelda: Ocarina of Time»

2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán CINCUENTA, y sus remitentes serán premiados con un cartucho de «Legend of Zelda: Ocarina of Time» para Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 28 de Diciembre de 1998 y el 30 de Enero de 1999.

4. La elección de los ganadores se realizará el 4 de Febrero de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Marzo de la revista Hobby Consolas.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.



Hobby Consolas os ha preparado este sensacional concurso para que disfruteis de uno de los 50 cartuchos de «Zelda» que regalamos entre todos aquellos que nos contestéis correctamente las siguientes preguntas:
1- ¿Cuál es el nombre del caballo de Link?
a- Rocinante
b- Epona
c- Resona
2- ¿Cómo se llama el maléfico personaje que pretende gobernar el mundo de Zelda?
a- Canon
b- Ganon
c- Wario
3- ¿Cuál de estas armas pertenece a la etapa joven de Link?
a- Arco
b- Cimitarra
c- Tirachinas
4- ¿Qué nombre recibe el fantástico mundo de Zelda?
a- Hyrule
b- Cuenca
c- Midgar
5- ¿Cuántas megas de memoria ocupa el cartucho de Zelda?
a- 64
b- 128
c- 256
¡¡CONSIGUE EL JUEGO MÁS DESEADO DEL MOMENTO!!
NINTENDO64
THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO64
Nintendo
www.nintendo.es
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre PEDRO
Apellidos RUIZ ACEVEDO
Dirección C/ LARGA Nº 28
Localidad BOLLULLOS DE LA MITACIÓN Teléfono 5765177
Provincia SEVILLA C. Postal 41110
Respuestas: 1.- b 2.- b 3.- c 4.- a 5.- c

GLOBAL GAME ES LA MÁS GRANDE CADENA DE VIDEOJUEGOS EN FRANQUICIA DE EUROPA.

ÚNETE A NUESTRO EQUIPO DE PROFESIONALES.

BUSCAMOS NUEVOS FRANQUICIADOS QUE DESEEN OBTENER ÉXITO CON NOSOTROS.

"O ESTÁS

O ESTÁS FUE

ESPAÑA
Sede Central, Calle Salamanca, 27 VALENCIA, (96) 373.94.71

Store
VALENCIA (Store), Centro Comercial Gran Turia, Local 102

Shop
MADRID (Shop), Calle José Abascal, 16 Tel. (91) 593.13.46
QUART DE POBLET (Shop), Calle Pizarro, 5, (96) 153.75.20
BASAURI (Shop), Plaza Arizgoiti, 9 (94) 440.29.22
ALGECIRAS (Shop), Urb. Villa Palma, Bloque 7, Local 1, Tel. (956) 65.78.90
LAS PALMAS (Shop), Alameda de Colon, 1, Proxima Apertura
ZARAGOZA (Shop), Proxima Apertura

Cash and Carry Disco Precio (para las tiendas del sector)
DISCO PRECIO Camino de Hormigueras, 124 P4° - 3° J P.I. Vallecaa Tel. (91)303.07.58

Corner Disco Precio
MADRID (Corner Disco Precio), C. Comercial Fuenlabrada, Proxima Apertura
MADIRD (Corner Disco Précio), C. Comercial Aluche, Próxima Apertura
SANTIAGO DE COMPOS., (Corner Disco Precio), Calle Rosalia de Castro, 46, Proxima Apertura
LUGO, (Corner Disco Precio), Calle Clerigos (Local 9), Proxima Apertura
OVIEDO, (Corner Disco Precio), Avenida Santander, 18, Proxima Apertura
LA CORUÑA, (Corner Disco Precio), Calle Medico Rodriguez, 18, Proxima Apertura
PALMA DE MALLORCA , (Corner Disco Precio), Calle Francisco Borja Moll, 6, Proxima Apertura
FUENGIROLA (Malaga), , (Corner Disco Precio), Calle Miguel de Cervantes, 2, Proxima Apertura
CADIZ, , (Corner Disco Precio), Calle Jose del Toro, 12, Proxima Apertura
TORRE DEL MAR (Malaga), (Corner Disco Precio), Calle Azuquera s/n, Proxima Apertura
MALAGA, Calle Cuarteles, 45, , (Corner Disco Precio), Proxima Apertura
ALBACETE, , (Corner Disco Precio), Calle Carniceria, 6, Proxima Apertura
SAN CUGAT (Barcelona), , (Corner Disco Precio), Calle Enric Granados, 15, Proxima Apertura
TOLEDO, (Corner Disco Precio), Avenida de America, 3, Proxima Apertura
LORCA (Murcia),, (Corner Disco Precio), Calle Maria Agustina, 1, Proxima Apertura
ALCAZAR DE SAN JUAN, , (Corner Disco Precio), C/ Indipendencia, 1, Proxima Apertura
JATIVA (Valencia), (Corner Disco Precio),, Proxima Apertura
TORREMOLINOS, (Corner Disco Precio), Proxima Apertura
PONTEVEDRA, (Corner Disco Precio), Proxima Apertura

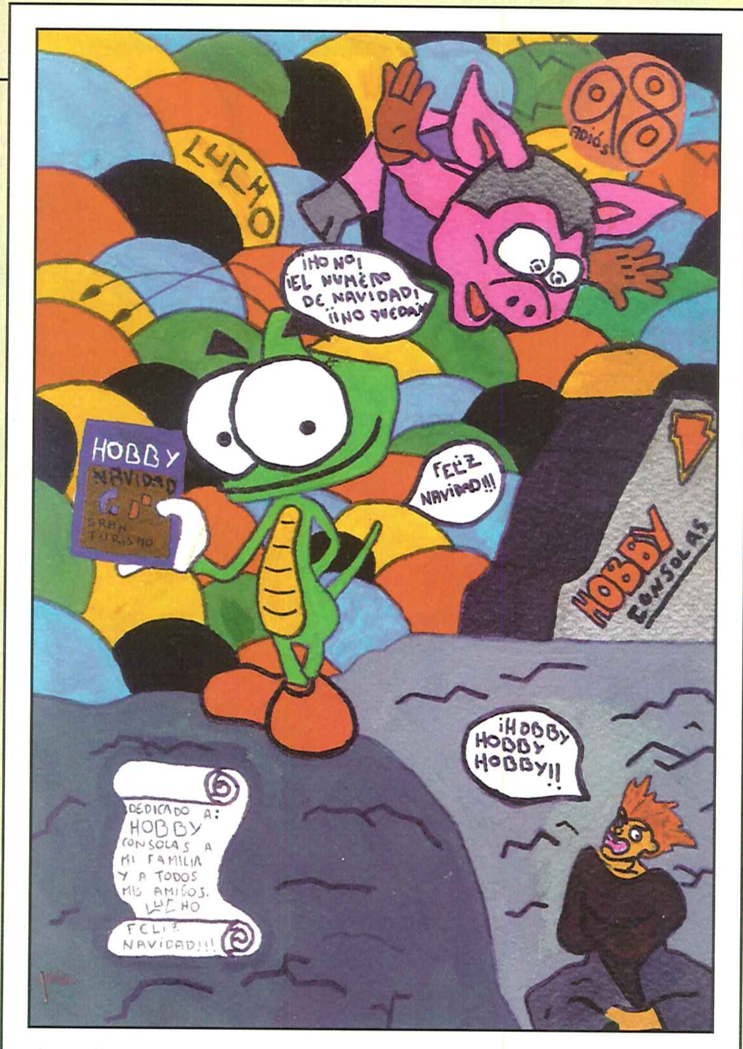
ITALIA
Sede Central, Via Savona 43 MILANO,
BOLLATE (MI), Via Leone XIII 41,
LEGNANO (MI); Corso Magenta 77/A,
SESTO SAN GIOVANNI (MI), Viale Casiraghi 62,
MELZO (MI), Via Ambrogio Villa 21,
COLOGNO MONZESE (MI), Proxima Apertura
ROMA, Viale Di Villa Pamphili 49/51,
CIVITAVECCHIA (RM), Via Della Repubblica 12,
APRILIA (LT), Via Toscanini 58
ROMA, Proxima Apertura
BRESCIA, Viale Piave 6/A,
BUSTO ARSIZIO (VA), C.C. Ticino Viale Per Lonate
COCQUIO TREVISAGO (VA), C.C. Coquio,
ERBA (C0), Corso XXV Aprile 32
FIRENZE, Proxima Apertura
IMOLA (BO), Via Emilia 121/123,
LAVAGNA (GE), Proxima Apertura
LUINO (VA), Via B. Luini 15,
MANTOVA, Via XX Settembre 7,
PADOVA, Via E. Toti 1,
PERUGIA, Via Palermo 21/B
PISA, Via C. Matteucci 38
PONTEDERA (PI), Via Guerrazzi 27,
PORTOGRUARO (VE), Viale Isonzo 72/A,
RAVENNA, Via Di Roma 157/A
RIMINI, Via Scardi 16,
REGGIO EMILIA, Proxima Apertura
BOLOGNA, Proxima Apertura
PALERMO 1, Via Serradifalco 141
PALERMO 2, Via Sciuti 138/A/B/C,
MARSALA (TP), Via Scipione L'Africano 11,
REGGIO CALABRIA, Via D. Tripepi 35
SCICLI (RG), Via Nino Bixio 4,
SPOLETO, Viale G. Marconi 270/A,

GLOBAL GAME ESPAÑA - CALLE SALAMANCA, 27 - 46005 VALENCIA - TEL. (96) 3



S DENTRO
Http://www.globalgame-europe.com
RA"
GLOBAL GAME
TRAPANI, Via Argentieri 12,
CAGLIARI, Via Iglesias 43,
COSENZA, Piazza Fera 12
FOGGIA, Via Domenico Cirillo 52
ASCOLI PICENO, Próxima Apertura
BARI 1, Via A. Volta 6/F
BARI 2, Proxima Apertura
BASTIA UMBRA (PG), Via Bastiola 35,
GALLIPOLI (LE), Viale Bari 14/16,
ADRIA (RG), Próxima Apertura
CANOSA (BA), Próxima Apertura
SUIZA
CHIASSO, Corso S. Gottardo, 54
LUGANO, Proxima Apertura
LUXEMBOURG
LUXEMBOURG, Rue Des Bains 5
PORTUGAL
LISBOA, Proxima Apertura
OPORTO, Proxima Apertura
73.94.71
PlayStation
SEGA SATURN
NINTENDO64
CD-ROM
DREDD
Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo
y recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.
Global Game España - Calle Salamanca, 27 - 46005 Valencia
Tel. (96) 373.94.71 Fax (96) 374.89.56
Email. info@globalgame-europe.com
HC
Nombre
Dirección
Tel.

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS C/ De los Ciruelos, 4. 28700 S.S. De los Reyes. (Madrid) TELÉFONO ROJO.



Luis Pastor Gonzalvo, de Alicante,nos ha enviado el primer christmas navideño. Además, parece que está "loco" por Hobby Consolas... ¡normal!

¿Spyro o Abe?

Hola Yen, tengo unas preguntas.

Tengo una PlayStation y no se qué juego sería mejor que me comprase, si «Spyro the Dragon» o «Abe´s Exoddus».

Depende de lo que busques, pues son dos juegos muy diferentes. «Abe's Exoddus» es un plataformas 2D que requiere mucha habilidad y no menos inteligencia. Es un juego muy completo, difícil y espectacular. «Spyro» es un plataformas 3D más infantil y aunque requiere algo de habilidad es más de investigar y recorrer amplísimos mundos. A mí personalmente me gusta más «Abe's Exoddus».

¿Me podrías decir un juego bueno de aventura gráfica que no esté pasado de moda?

«Broken Sword», 1 y 2, son las mejores aventuras gráficas que hay para PlayStation.

¿Qué juego de estrategia me recomendarías?

La serie «Command & Conquers», además el primero ya está en Platinum. Una cosa: si te gustan los juegos de estrategia y las aventuras gráfica te recomiendo que te compres un ratón.

¿Crees que hago bien a pesar de que no me gusten mucho los juegos de pelea, en comprarme el «Tekken 3»?

Hombre, si no te gusta la lucha, no tiene mucho sentido que te compres un juego de lucha. ¿No? Lo que sí te puedo decir es que «Tekken 3» es el mejor en su género y a lo mejor te hace cambiar de opinión.

Ramón Rodríguez Tomás

Volante vibrante

Hola, me llamo Javier y tengo una PlayStation. Querría haceros unas preguntas.

¿Existe algún volante con el eje que vibre a lo Dual Shock?

Sí, tienes el Race Station Shock 2 que tiene dos motores como el Dual Shock. Cuesta unas 13.000 pesetas y no está nada mal.

¿Qué me recomendáis, «Wild Arms» o «Breath of Fire 3»?

«Wild Arms» está en castellano y es menos lento que «BoF3».

¿En qué se diferencian «Medievil» y «Spyro the Dragon»?

«Medievil» es un "beat´em up" de esos de cargarte a todos los enemigos a mandoble de espada. «Spyro» es una aventura de plataformas en la que prima la investigación, la simpatía y le color. «Spyro» es más infantil, «Medievil» más de acción.

¿Vale la pena comprar «Tomb Raider 3» teniendo «Tomb Raider 2»?

Si te quedaste con ganas de más aventuras, desde luego que sí. Aunque no esperes encontrar nada radicalmente nuevo, salvo los escenarios, claro.

¿Es cierto que PSX 2 saldrá una semana antes que Dreamcast?

¿Quién te ha tomado el pelo de semejante forma?

Javier.

Versiones mundiales

Querido Yen:

¿Por qué los juegos americanos, japoneses y europeos son tan diferentes (por ejemplo el «Lylat Wars», el europeo es compatible con el Controler Pak mientras que las otras 2 versiones no y además la japonesa tiene 128 megas en vez de 96)?

Pues porque al hacer la conversión influyen muchas cosas. Lo primero es el propio cambio de formato. El sistema de TV NTSC (el americano y japonés) tiene menos líneas de definición que el PAL (el europeo), por lo que hace falta ampliar el campo de imagen, añadir más información. De ahí que algunos juegos sean más rápidos en versiones americanas o japonesas. La reducción del



Guillermo Rueda Rodríguez, de Almería, ya le ha encontrado novia a Goku. Pues que coman perdices.

número de megas depende fundamentalmente del dinero. No cuesta lo mismo un cartucho con 256 megas que con 96...

¿Me recomiendas el «BomberMan Hero» teniendo el «Bomberman 64»?

Pues la verdad es que no, pero no porque tengas otro «Bomberman» sino porque el «Hero» es un pelín aburrido.

¿Me recomiendas que me compre el «Final Fantasy VII» sabiendo que va a salir el VIII?

El «FFV III» va a tardar todavía mucho en salir y, además, será diferente a «FF VII». Si te gusta el RPG, mi respuesta es sí.

Federico Linn, Montevideo, Uruguay

Calidad y tecnología

Hola Yen, me llamo David y vivo en Barcelona, me gustaría hacerte unas preguntillas sobre Nintendo 64.

¿Por qué al ser una consola superior a PlayStation las compañías no se interesan tanto en Nintendo 64?

Porque la superioridad en algunos aspectos puede no ser tal en otros. Trabajar en cartucho es más caro y arriesgado que hacerlo en CD. Se han vendido muchas más PlayStation y, por lo tanto, se venden más juegos. En el CD cabe más información y permite programar más cosas. Bueno, esas pueden ser algunas razones.

¿Dreamcast será tan revolucionaria como parece?

Es revolucionaria en su capacidad técnica. Ahora lo que queda por ver es si los juegos van a ser revolucionarios.

¿Tiene algo que ver la tecnología de la consola con la calidad de los juegos?

Pues claro, tiene muchísimo que ver. Un juego como «Mario 64» era imposible en Super Nintendo, . Ahora que si el juego no es adictivo, absorbente, sorprendente, divertido, da igual toda la tecnología que uses para adornarlo. Un ejemplo, el «Zelda» de Game Boy es alucinante por sí mismo, pero el «Zelda 64» lo es aún más porque, además de mantener un desarrollo envolvente añade una espectacularidad técnica fabulosa.

¿Crees que Nintendo 64 se pondrá delante de PlayStation en el futuro?

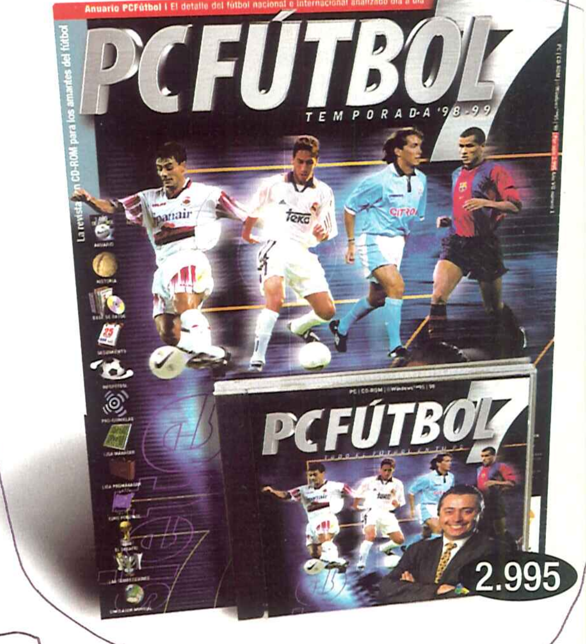
Si a lo que te refieres es que si Nintendo 64 superará en ventas a PlayStation, lo veo casi imposible, ya que la máquina de Sony le lleva mucha ventaja. En cuanto a juegos, N64 tiene maravillas que no han sido superadas en

Para los impacientes.

¿Pero alguien me puede explicar el por qué de tanto nerviosismo con la llegada de Dreamcast? Mirad bien el calendario por que me parece que aún no os habéis dado cuenta de que para el lanzamiento de Dreamcast falta un año.
A mí también me gustan las consolas pero no pongo de los nervios a los miembros de Hobby Press haciendo preguntas que ni siquiera los japonesitos saben. Mientras tanto, en vez de hacer preguntas estúpidas, ¿por qué no os ponéis a jugar y "sus" calláis de una vez? No tienen que saberlo todo los ya consagrados (para no decir consagrado) Manuel del Campo & Company.

Mr.X

El número 1 en distribución está con el líder.





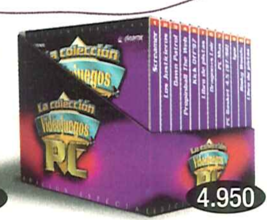














Paseo Imperial, 85 Local 15 y 16 28005 Madrid Tel. 91 364 5751* Fax 91 364 5753 **Los precios marcados son P.V.P. Buscamos distribuidores**

PlayStation, pero PlayStation tiene también juegos insuperables.

David (Barcelona)

Zelda ¿y...?

Hola Yen, ¿Qué tal? Supongo que recibiendo cartas. Llevo 3 años siguiendo vuestra revista. Bueno, al grano.

Tengo una N64 y pienso comprarme dos juegos estas Navidades. Uno de ellos es «Zelda 64», pero ¿podrías recomendarme otro que sea muy bueno y no sea «Turok 2»?

Pues el «Turok 2» es una pasada... En fin, depende mucho del género que prefieras. Puedes elegir un plataformas como «Banjo-Kazooie», uno de fútbol como «ISS», un juego de coches como «F-1 WGP» o una aventura como «Mission: Impossible».

¿Qué juegos, aparte de «Rogue Squadron» y «Turok 2» van a utilizar el pak de expansión de memoria?

El más próximo es «NBA Jam 99», después «Vigilante 8» y «Duke Nukem: Zero Hour».

¿Cuál es el controller pak con más capacidad? ¿Cuánto cuesta? ¿Dónde lo puedo encontrar?

Yo te recomiendo el oficial de Nintendo, que es el que menos problemas da. En nuestra revista se anuncian muchas tiendas que lo venden.

El Super Game Boy tiene una paleta de 10 colores... ¿Qué ventajas tiene el Game Booster con respecto a la Game Boy normal?

Básicamente una: puedes jugar en Nintendo 64 con los juegos de Game Boy.

Fernando de Santiago (La Coruña)

Juegos para Saturn

¿Qué debo hacer, Yen? Estoy viendo los últimos coletazos de mi consola Sega Saturn y varias preguntas surgen en mi cabeza:

¿Qué pasa, ¿por qué me resulta imposible encontrar el «Deep Fear»? En todos lados me dicen que está agotado y que el distribuidor no traerá más unidades ¿es esto cierto?

Es bastante posible ya que Sega España ha dado por cerrada la etapa de Saturn. Seguramente no repondrá juegos.

¿Si es así, recomiendas que me compre todos los últimos éxitos de Sega antes que no los pueda encontrar en ningún lado aprovechando ahora que tengo pelas?

No es mala idea. Puedes encontrar auténticas joyas.

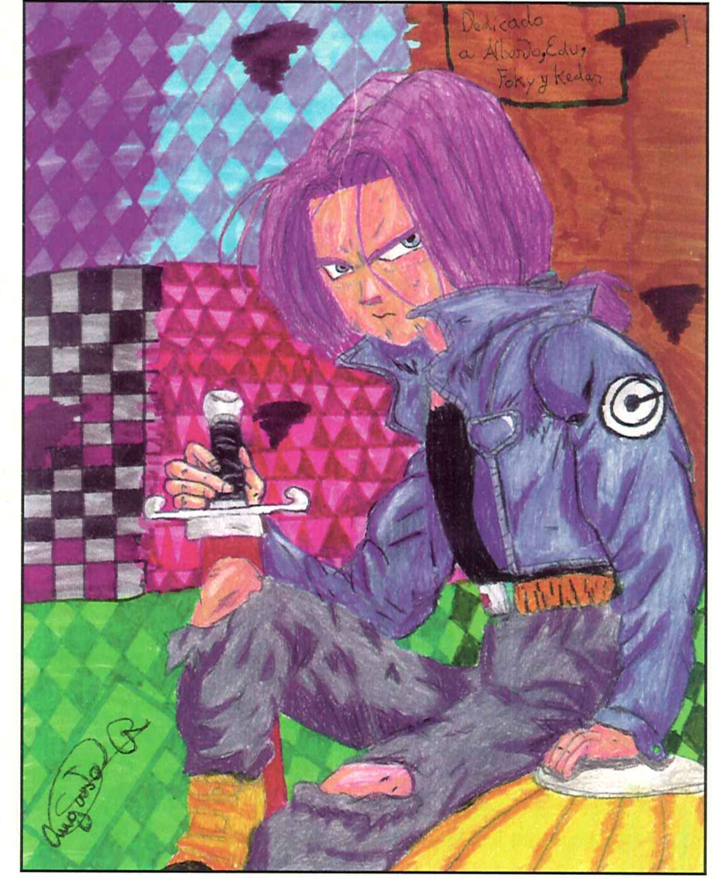
Yo estaba pensando en «Burning Rangers» ¿Qué tal es? ¿Supera al «NiGHTS» en duración y calidad?

Es un gran juego y, sobre todo, muy original. Te lo vas a pasar muy bien con él. Es un estilo a «NiGHTS», aunque más largo y completo.

¿Por qué Sega ha dejado sus mejores títulos en Japón?

Lo que allí son sus mejores juegos puede que aquí no acabaran de cuajar. Ya sabes que los japoneses tienen unos gustos muy especiales...

Alejandro Capella (Barcelona)



Augusto Rodríguez, nos envía desde Barcelona este bonito dibujo. Tiene toda la pinta de ser Sephirot de Final Fantasy VII.

Zelda en inglés

Hola Yen, (¡Qué original!) Me llamo Julio y soy un chaval de 15 años que tiene una N64 con el «GoldenEye», «Diddy Kong Racing», «Banjo-Kazooie». Estoy preocupado por las siguientes cosas:

Llevo tiempo esperando por «Zelda 64» y en la preview leí que iba a estar en inglés. Aunque entiendo algo de inglés me preocupa perder ambiente y trama, ¿crees que Nintendo pondrá a la venta más adelante el juego traducido al castellano?

Nintendo España nos ha asegurado que no. Afortunadamente el juego viene con una guía de textos que incluye todos los que aparecen en pantalla traducidos al castellano.

Acabar «Banjo-Kazooie» me llevó 45 horas, ¿crees que «Zelda 64» tendrá tanta o más duración? ¿Será más difícil?

Pues mira, sabiendo todo lo que tienes que hacer en cada momento, yendo directamente al grano, «Zelda 64 » tiene una duración de 40 horas. Calcúlale por lo menos el doble para ir descubriendo lo que tienes que hacer. La dificultad de este juego es muy diferente a la de «Banjo-Kazooie» ya que aquí prima la astucia sobre la habilidad.

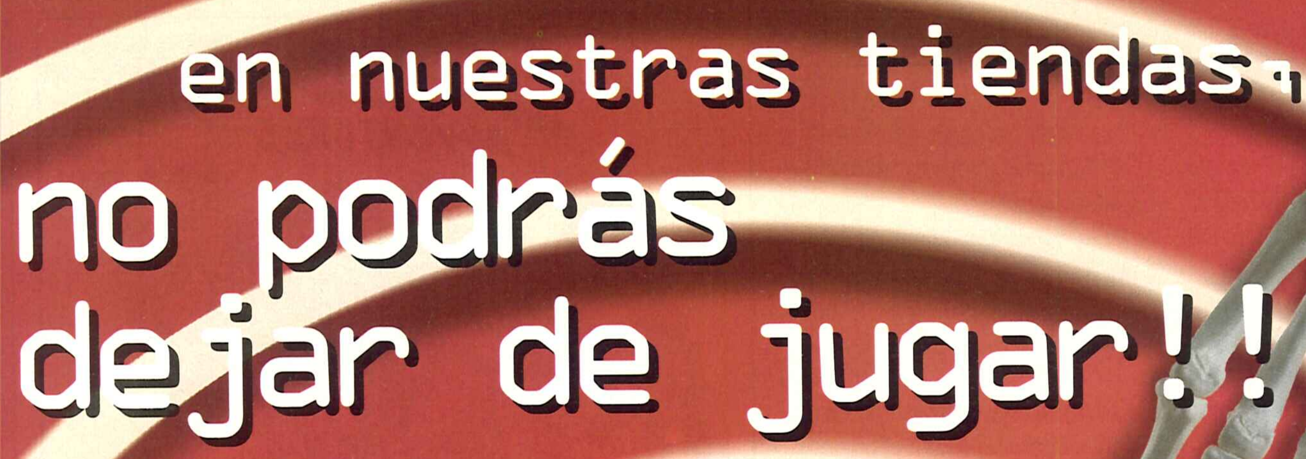
Julio Alberto Fernández (Asturias)

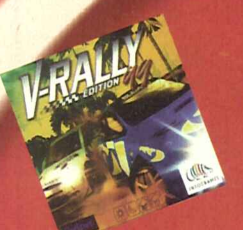
Opinión

El mejor juego de la historia

Sinceramente creo que os habéis pasado de la raya con el «Metal Gear Solid», es un gran juego, pero se ve aplastado por el «Zelda 64».
En todas las direcciones de Internet que entro puedo observar que al «Zelda» le dan siempre el máximo, mientras que el «Metal Gear» siempre queda dos puntos por debajo. Por ejemplo, la revista japonesa Famitsu le ha dado al «Zelda» un 40 de 40, mientras que al «Metal Gear» un 37, y al «Final Fantasy» y a «Mario 64» les dio un 39.
En lugar de decir "La aventura más maravillosa jamás jugada" podíais decir "el mejor juego de la historia" que es lo que es sin duda alguna. Os aconsejo que digáis siempre la verdad, no lo que a vosotros os parezca mejor.

M. Amparo García Fernández.





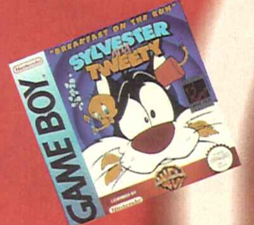
V-RALLY 64
Nintendo 64



TUROK II
NINTENDO 64



MORTAL KOMBAT 4
NINTENDO 64



PIOLIN & SILVESTRE
GAMEBOY



F-ZERO X
NINTENDO 64



ZELDA
NINTENDO 64

MISSION: IMPOSSIBLE
Nintendo 64







TRILOGY 64

POR FIN EN ESPAÑA LA CADENA N.1 EN EUROPA

Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS

Estamos en:

Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo

Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101

Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial
Alcampo-La Dehesa

Madrid
C/. Celanova, 9
Barrio de El Pilar

Valencia
Centro Comercial
Alcampo-Alboraya





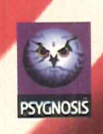
Ven a probar
la nueva consola
DREAMCAST
a nuestras tiendas











Ubi Soft



TRESS DIFUSIÓ

Zelda en color

Hola Yen, ¿qué tal? Trabajando, supongo. Tengo una PlayStation y unas dudas que espero que me resuelvas.

Estoy pensando en comprar una Game Boy Color, pero ¿saldrá «Zelda» en castellano? ¿Cuál es el mejor plataformas?

El «Zelda» que va a salir en Game Boy Color es exactamente le mismo que ya salió en su momento, pero con colores. Es decir... seguiremos jugando en inglés.

En cuanto a buenos plataformas, la verdad es que Game Boy está más que servida. Ya que te vas a comprar la Color te voy a recomendar dos con colorines: el genial «Bugs y Lola Bunny» y el no menos bueno «Turok 2».

¿«Colin McRae», «C3 Racing» o «Toca Touring Car 2»?

Son diferentes, pero yo te recomendaría el «Toca 2» que es más variado que «Colin McRae». El último de mi lista sería «C3».

Entre «Rival School», «Soul Blade» y «Bloody Roar», ¿por cuál apuestas tú?

«Soul Blade» está muy bien y es un Platinum, pero tampoco descartes «Rival School», un juego en la típica línea Capcom lleno de sorpresas y con dos CD's cargados de curiosos y espectaculares modos de juego. Yo "apostaría" por «Rival School».

Ordéname: «Spyro», «Crash3» y «Gex 3D»?

«Crash 3», «Gex 3D» y «Spyro». Los tres son muy buenos.

Alvaro Nuño López (Málaga)

Coches en PlayStation

Hola Yen, soy un seguidor de Hobby Consolas desde el número 71. Tengo una Super Nintendo y he pensado comprar otra consola, aunque no sé si la PlayStation o la N64.

No me gustan los juegos de RPG, ni de plataformas, más bien los de acción. ¿Cuál me recomiendas?

Supongo (por el resto de preguntas) que hablas de PlayStation. Tienes muchos juegos de acción para elegir. Desde los que tienen su aventurilla además de tiros como «Resident Evil 2», a los de acción pura y reflejos salvajes como «Apocalypse», pasando por arcades con un poco de todo tipo «Medievil». Cualquiera de los tres son geniales, aunque los dos últimos tienen un poco de plataformas.

¿Cuál es el mejor juego para PlayStation de coches? Tengo entendido que el «Gran Turismo» se ha quedado viejo...

Para juegos como «GT» no pasa el tiempo. De hecho, para mí sigue siendo el mejor. Pero tampoco descartaría «Toca Touring Car 2» o «V-Rally», este último en serie Platinum.

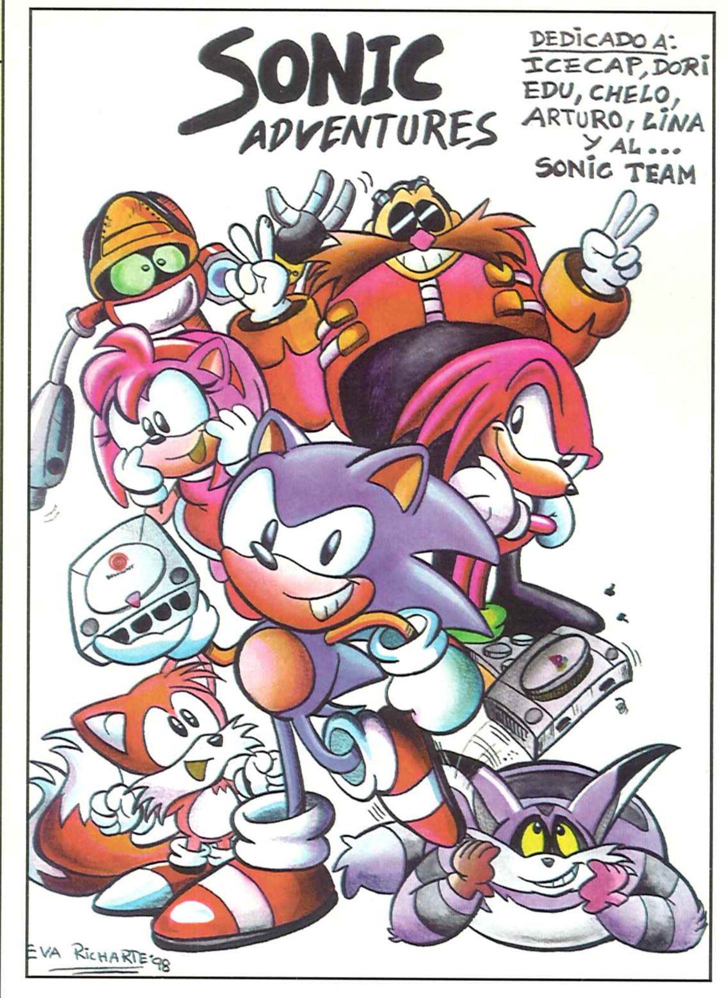
Tengo pensado comprarme cinco juegos y sólo tengo claro el «Tekken 3». Dime uno de coches, otro de fútbol, otro de F-1 y otro de plataformas.

De coches, «Gran Turismo». De fútbol, «FIFA '99», de F-1 «Formula 1 ´98» y de plataformas «Crash Bandicoot 3».

¿Merece la pena comprarse la PlayStation sabiendo que dentro de dos o tres años saldrá la PSX 2? ¿Cuántos años le quedan a PlayStation?

Pero tío... ¿vas a estar dos o tres años esperando a comprarte una nueva consola? Pues te aviso que dentro de dos o tres años te asaltará la misma duda porque habrá otra consola en ciernes y así sucesivamente. Cómprate una consola ya -la que sea-, y no te comas más el coco.

Pablo Molero (Madrid)



Eva Richarte Prieto, de Barcelona, ha reunido en este fantástico dibujo a todos los personajes del mundo de Sonic. No está nada mal ¿verdad?



Antonio Salas Casares, de Cádiz, también ha encontrado en Final Fantasy VII su fuente de inspiración para hacer este simpático y divertido dibujo.

¿Te comprarías una Nintendo 64?

Hola Yen! Tengo la PlayStation y unos cuantos juegos. Y estoy pensando si comprarme la Nintendo 64 porque está sacando buenos juegos.

¿Tú qué harías? ¿Te la comprarías o no?

Si no tienes problemas de dinero y quieres disfrutar de maravillas como «Zelda 64», «Turok 2» o «Mario 64»... ¡hazte con ella!

Luis Hernández de Loma (Santander)

Quake 2 en PSX

Hola Yen, ¿cómo estás? Tengo unas dudillas acerca de mi PlayStation que espero que me puedas resolver:

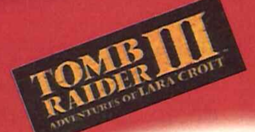
He leído que van a sacar «Quake II» para PlayStation ¿es cierto? ¿cómo será? ¿para cuándo?

Sí es cierto, aunque se ha retrasado un poquito y a lo mejor




FIFA'99
PLAYSTATION

SMALL SOLDIERS
PLAYSTATION


TOMB RAIDER III
PLAYSTATION


O.D.T.
PLAYSTATION


FORMULA-1 '98
PLAYSTATION


NBA '99
PLAYSTATION


COOL BOARDERS III
PLAYSTATION


ABE'S EXODUS
PLAYSTATION


RIVAL SCHOOLS
PLAYSTATION


TOCA TOURING CARS II
PLAYSTATION




LIBERO GRANDE
PLAYSTATION


CRASH BANDICOOT III
PLAYSTATION


ALL STAR TENNIS '99
PLAYSTATION


SPYRO
PLAYSTATION


BREATH OF FIRE III
PLAYSTATION


RACE STATION SHOCK 2™

POR FIN EN ESPAÑA LA CADENA N.1 EN EUROPA



Estamos en:

Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo

Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101

Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial
Alcampo-La Dehesa

Madrid
C/. Celanova, 9
Barrio de El Pilar

Valencia
Centro Comercial
Alcampo-Alboraya

$ Compramos tus viejos juegos al contado



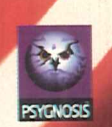
Ven a probar la nueva consola DREAMCAST a nuestras tiendas















TRESS DIFUSIÓ

hasta marzo no aparece. Tiene una pinta soberbia, pero aún no he podido jugar a nada decente. Ya te contaré.

¿Es posible que saquen la primera parte para PlayStation? ¿Hay algún otro buen juego? ¿Son buenos «Duke Nukem», «Doom»...?

No, no es posible, pero los dos que mencionas no están nada mal y además son ediciones Platinum, ya sabes, sobre las 4.000 pesetas. También en Platinum tienes «Alien Trilogy».

Rubén (La Coruña)

Más dudas sobre Nintendo 64

Hola Yen: Soy un admirador tuyo y de la revista. Te he escrito varias cartas pero no me has respondido ninguna. Espero que me respondas aunque sólo sea ésta vez porque ¡¡¡ESTOY DESESPERADO¡¡¡. Mi problema es el siguiente:

Tengo una PlayStation y tengo muchas ganas de comprarme la Nintendo 64. Pienso comprármela con el Mario Pack, pero tengo algunas dudas:

¿Crees que hago bien?, ¿tiene futuro la Nintendo 64?

Sí, creo que haces bien porque si, como dices, tienes muchísimas ganas de tenerla... no te prives. En cuanto a si tiene futuro, seguro que estarán sacando novedades al menos durante un par de añitos. Además, con los juegos que ya hay disponibles tienes para "entretenerte" un buen rato...

Me pienso comprar el «Zelda 64» y el «Turok 2», ¿me recomiendas otros?

Esos me parecen perfectos. Para mí son -junto con «Mario 64»- los mejores que hay para N64 y, además, los que más se diferencian de lo que puedes encontrar para tu PlayStation (no te olvides de ella...)

Una vez jugué con el «Goldeneye» y me apasionó. ¿Crees que es un gran juego o me compro otro?

Es un juego genial, a mi también me apasiona. Además es uno de esos juegos que no pasa de moda, así que, adelante.

¿Cuál es el procedimiento para guardar la partida en los juegos anteriores? ¿Me compro el Controller Pak?

Me temo que te va a hacer falta para muchos juegos, así que tendrás que comprarlo. Aunque de los tres de los que hemos hablado sólo «Turok 2» la necesita de manera casi obligada.

Sabiendo que voy a comprar bastantes juegos, ¿me recomendarías el Cartucho de expansión de memoria?

Por el momento puedes esperar, ya que de los juegos de los que hemos hablado sólo «Turok 2» es compatible con este Pack y tampoco resulta imprescindible. Ahora si, como parece, te sobra la "pasta"...

Sabiendo que me encantan los juegos de Rol y en especial los de horror-survival (tipo «Resident Evil»), ¿cuáles me recomendarías que vayan a salir?

Pues la verdad es que para N64 no hay mucho de este género. «Hybrid Heaven» puede ser lo más parecido, pero sin terror. Si quieres terror tienes que irte a «Castlevania 64», pero que es más tirando a plataformas.

Me apasiona que los juegos que estén traducidos al castellano. Crees que lo hará así Nintendo y las demás compañías de Nintendo 64.

El tema del idioma es uno de los mayores problemas para Nintendo 64. La verdad, la cosa está difícil, aunque algunas compañías -como Infogrames-, están traduciendo algunos juegos.

Sergio Pozo Vegas



Carlos Martínez Rodenas, de Barcelona, se encarga de mantener en Hobby Consolas la tradición de que lleguen todos los meses los imprescindibles dibujos de Goku.

Opinión

A favor de Nintendo 64

Hola, escribo para detener las críticas que la gente lanza a Nintendo 64.
Nintendo 64, es la consola con el mejor catálogo de lanzamientos para Navidad, las mejores campañas publicitarias, y esta bajando, y mucho, los anteriores y desorbitados precios que tenían sus cartuchos. Se acabaron juegos por 15.000 pelas. Y empieza la nueva era de 256 megas por 9.000.
¡Ya era hora! Y por último quiero felicitar a todo el mundo que tiene pensado comprar una 64 y decir que PlayStation no tiene demasiado buen catálogo, comparado con mi consola favorita.
¡Adiós y felicitaciones por la revista!

Agustí Quer

Velocidad en PlayStation

Hola Yen, que tal?, Hace unos cuantos años que leo tu revista, pero nunca te he escrito ninguna carta y creo que ya tocaba. Por cierto tengo una PlayStation.

¿«C3 Racing» es más o menos tan bueno como «GT»?

Es menos bueno que «Gran Turismo», pero es un gran juego, tanto por el número de coches y circuitos como por su presentación gráfica. No llega a las cotas de realismo ni al de opciones de «GT» y no es tan bonito, pero te aseguro que no te vas a aburrir con él.

¿Será «Ridge Racer 4» quien desbanque a «GT»?

Pues a lo mejor. La pinta del juego de Namco es soberbia, y en cuanto a número de coches no le va a andar a la zaga. Gráficamente también tiene una

YA A LA VENTA

VHS Digital
Hi-Fi Stereo

La Visión de

ESCAFLOWNE

ya a la venta el número 4

La serie de animación más impresionante creada en Japón

Bienvenidos a ESCAFLOWNE,
a partir de ahora... nada es imposible.

© 1996 SUNRISE-TX. Todos los derechos reservados.



La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)

DYNAMIC®
IBERIA

SELECTA VISION
SELECTA VISION S.L.
Calle Roma, 4 08023 BARCELONA
Telèfono 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku

espectacular apariencia. En lo único que puede rezagarse es en el hecho de no tener coches reales. Habrá que esperar.

¿Va a salir «Carmageddon» en PlayStation?

Se dijo que saldría «Carmageddon 2», pero yo no he visto nada todavía. Además, con el revuelo que ha levantado ese juego no sé si alguien se va a atrever... Pero, vamos, tampoco pasaría nada si no saliera.

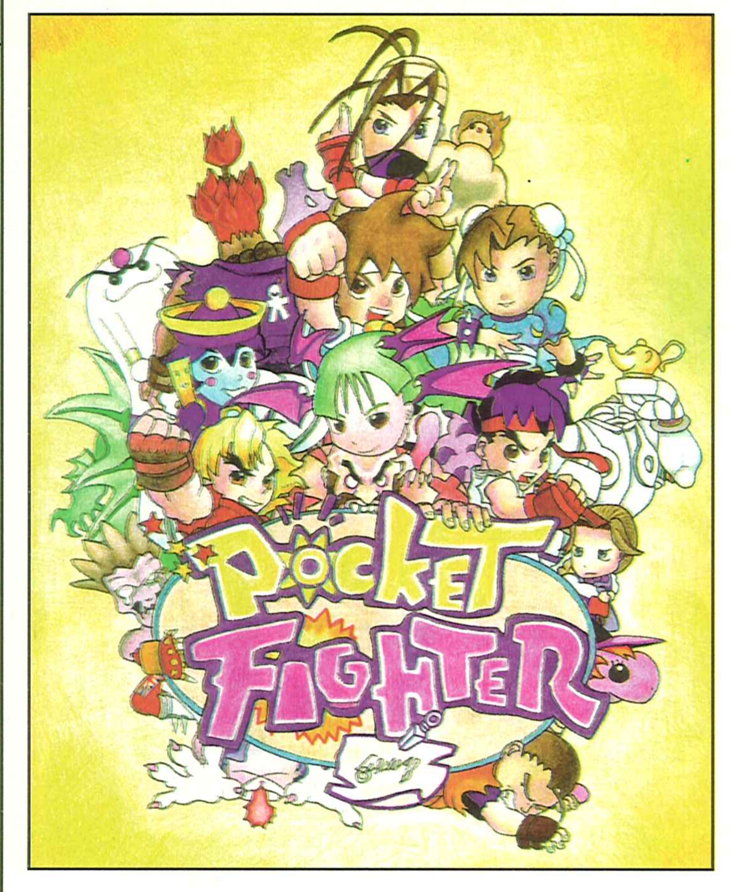
Dime los tres juegos con que puedo divertirme con el multitap (no cuentes los de fútbol)

Si el resto de deportivos te valen cuenta con «NBA Live 99» y «All Star Tennis 99». «Micromachines V3», que además es Platinum, podría ser el tercero.

Dime tres buenos juegos de Platinum (si es posible que sean compatibles con el multitap, y si no puede ser dímelos igualmente).

La verdad es que no se hacen demasiados juegos para Multitap descontando los deportivos. Ya te he mencionado «Micro Machines V3» y no se me ocurren más. Para al menos dos jugadores te recomiendo «Loaded» (un juego de acción trepidante), y «Bust A Move 2» (un apasionante puzzle). Para un sólo jugador la lista sería tan larga que mejor consulta en cualquier tienda especializada.

Manuel Ubeda Gallart.



Carlos Casado, de Pontevedra, nos envía una auténtica obra de arte dedicada a estos menudos personajes de la saga Street Fighter. Muy bonito.

Dreamcast en Europa

Hola Yen, ésta es la segunda vez que escribo a ver si esta vez me respondes...

¿Sabes el precio de la Dreamcast en Europa?

Pues se baraja un precio entre las 30 y las 35.000 pesetas. Yo personalmente creo que estará un poco por encima de las 35.000. Veremos... En cualquier caso, lo que parece seguro es que no será tan cara como lo fueron en su día PlayStation y Saturn.

¿Por qué va ha tardar tanto en salir aquí?

Lo mismo que han tarado todas en salir con respecto a Japón. Ten en cuenta que primero se producen máquinas NTSC para abastecer a los mercados japonés y americano que son los que mandan. Más que nada, por que el volumen de ventas es mucho más alto. Tras esta producción inicial, cuando ya tienen menos demanda NTSC, es cuando empiezan a fabricar las consolas PAL. Además, hay que dar tiempo para realizar las conversiones de los juegos.

¿Traeréis más videos que no se hayan editado en España?

De momento confórmate con los de «Tekken», luego ya veremos...

Miguel López Romero de (Cádiz)

Teléfono 15

Hola Yen, tengo ciertas dudas y espero que me ayudes a responderlas. Gracias.

Tengo un N64 y me he fijado en los juegos «Zelda» y«Turok 2» y quisiera saber cuál me recomiendas. Y en cualquier caso, ¿me recomendarías hacer un esfuerzo y comprarme los dos o te declinas más por uno que por otro?

Yo personalmente, si pudiera, me compraría los dos. Si sólo tuviera que elegir uno... me quedaría con «Zelda 64».

¿Cuál es la diferencia entre un memory card y un memory pak? Y ¿merece la pena comprarse un rumble pak?

Son la misma cosas aunque con diferente nombre. Son cartuchos para salvar partidas en aquellos juegos que no incluyen pila. Es importante que te lo compres.

El Rumble Pak es un accesorio que no es imprescindible, pero sí divertido. Casi todos los juegos son compatibles con él y tiene su gracia eso de que te vibren las manos cuando te sacuden. Pero bueno, no deja de ser un lujo un tanto superficial.

¿Se nota la diferencia en un juego como el «Turok 2» del uso de la tarjeta de expansión de memoria para N64? Porque yo las imágenes que he visto aquí en la HC no dan a ver una gran diferencia.

Se nota, pero es difícil que lo aprecies en una pantalla estática como las que nosotros sacamos. Sin embargo, tampoco es una diferencia abismal, de hecho, hay juegos en los que casi es inapreciable. Se nota más en la velocidad de juego. No me parece un periférico imprescindible, al menos por el momento.

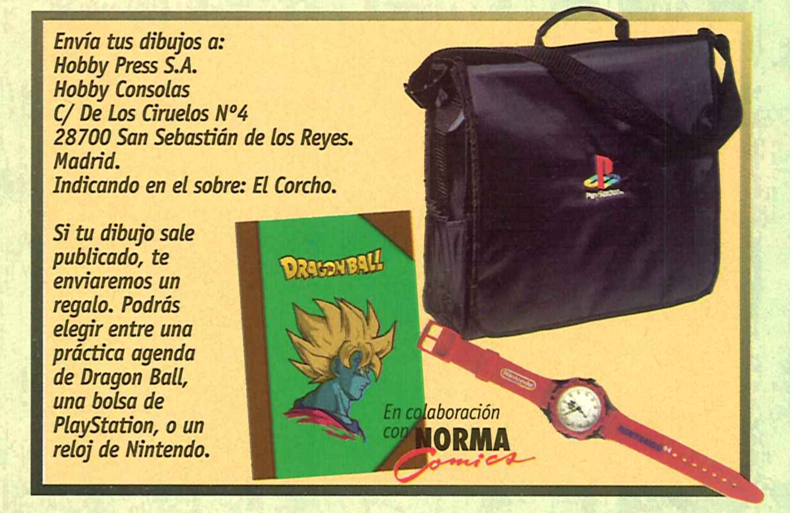
Ordéname: «V-Rally», «ISS 98», «Turok 2», «Mission Impossible» y «Zelda»?

«Zelda», «Turok 2», «Mission Impossible», «V-Rally» y «ISS 98»

Javier (Madrid)

Opinión

Si hay algo sobre el sector que quieras contarnos, una queja o una felicitación que transmitir, envía tus cartas al Teléfono Rojo, indicando en el sobre: Opinión.



Ei System

Adios al aburrimiento

Sony Playstation / Accesorios

PRECIOS IVA INCLUIDO



Sony Playstation Dual Shock 19.900



Mando Dual Shock 4.190

Pack Perifericos 4.995

Nintendo 64 / Gameboy



Nintendo 64 + Super Mario 64 19.900



Game Boy Pocket (varios colores) 8.990



Game Boy Color 12.990

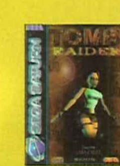
Sega Saturn / Juegos



Consola Sega Saturn 14.900

1.990 LIQUIDACION JUEGOS SEGA SATURN







Juegos Sony Playstation

!!MAS DE 100 TITULOS EN STOCK!!





MEDIEVIL 7.490



QUINTO ELEMENTO 7.720

TOMB RAIDER III 8.490

SPYRO 7.490

TOURING CAR 2 8.790

APOCALYPSE 8.390



MOTO RACER 2 7.390



ABE'S EXODUS 8.490

RETALIATION 7.390

FORMULA 1 98 7.790

BUST A GROOVE 7.490

FIFA 99 7.490

O.D.T 6.730

TENCHU 8.490

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO. PODRAN VARIAR SIN PREVIO AVISO

Ei SYSTEM COMPUTER SUPERSTORES

www.eisystem.es

MADRID C/ FRAY LUIS DE LEON 11 C/ GAZTAMBIDE 4

MAJADAHONDA C.C EQUINOCIO LOCAL 1.1

BARCELONA C/GELABERT 4

ZARAGOZA C/CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14

VALENCIA C/CUENCA 62

BILBAO AVDA SABINO ARANA 67



¡¡ LLAMANOS 902 100 302 !!

ESTE MES, CON NINTENDO ACCIÓN VAS A VER LO QUE ES BUENO.

ZELDA, TUROK 2, F-ZERO X, MISSION: IMPOSSIBLE, 1080º SNOWBOARDING, V-RALLY...

TODOS LOS GRANDES JUEGOS PARA N64 ESTÁN EN EL VÍDEO QUE TE REGALA NINTENDO ACCIÓN.



EN TU REVISTA FAVORITA PODRÁS ENCONTRAR ADEMÁS:

- Guía rápida para llegar al final de Zelda.
- Los juegos más explosivos que vienen: Smash Brothers, All Star Tennis 99, South Park, Duke Nukem: Zero Hour...
- Todos los nuevos juegos comentados: NBA Live 99, Glover, NBA Jam 99, Holy Magic Century, Piolín y Silvestre...
- Reportaje atómico con los nuevos lanzamientos que prepara Konami: Castlevania, Hybrid Heaven, Goemon 2...

¡¡DISFRUTA DE LAS PRIMERAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO DE ROGUE SQUADRON Y PERFECT DARK!!

¡¡Participa en el sorteo de 20 cartuchos de Zelda!!

CONCURSO FORMULA 1 98



Si te apasiona la velocidad, no puedes perderte esta emocionante competición automovilística. Disfruta de la espectacularidad de la Fórmula 1 en tu PlayStation con este genial simulador de Psygnosis.

REGALAMOS
15 JUEGOS «FÓRMULA 1 \`98» Y 10 MANDOS «DUAL SHOCK»

© Psygnosis Limited.Developed by Visual Sciences. Psygnosis & the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Ltd. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Comp. Entertainment.


1


2

Descubre cuál de estas cuatro pantallas ha sido modificada y no aparece en el juego «Fórmula 1 \`98»


3


4







BASES DEL CONCURSO



1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con la respuesta correcta, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «Fórmula 1 \`98»
2.- De entre todas las cartas recibidas que indiquen cuál es la pantalla retocada se extraerán DIEZ, que serán premiadas con un juego de «Fórmula 1 \`98» y un mando Dual Shock para PlayStation cada uno . A continuación se seleccionarán CINCO premiados más que recibirán un juego «Fórmula 1 \`98» cada uno.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en el concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Diciembre de 1998 hasta el 30 de Enero de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 4 de Febrero de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Marzo de la revista Hobby Consolas.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PSYGNOSIS y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre......................................
Apellidos......................................
Dirección......................................
....
Localidad .... Teléfono................
Provincia................ C. Postal ....
RESPUESTA: la pantalla trucada es la nº ....



DIVER tienda
ÚNETE AL CLUB DABLO
Consigue tu TARJETA ROJA
y disfruta de sus ventajas
AHORA AL COMPRAR
EN DIVERTIENDA.....
ACUMULA DABLITOS Y
CONSIGUE GRANDES PREMIOS
CLUB DABLO
QUEMA EL ABURRIMIENTO
¡FELIZ
AÑO!
LIGA
SIZE 5
Club Dablo
Solicita ya
tu tarjeta











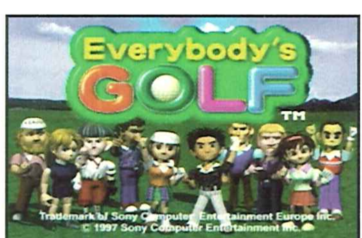
PLAYSTATION
+ DUAL SHOCK
ABE´S EXODDUS
ALL STAR TENNIS ´99
COOLBOARDERS 3
CRASH BANDICOOT 3
DEVIL DICE
FIFA 99
HERCULES + CD CASE
SERIE LIMITADA
KNOCKOUT KINGS 99
LEMMINGS
LIBEROGRANDE
MASTER OF MONSTERS
NFL XTREME
PEQUEÑOS GUERREROS
TEST DRIVE 4X4
TEST DRIVE 5
TIGER WOODS 99
TOCA 2 TOURING CARS
TOMB RAIDER 3
CATÁLOGO web INTERNET
http://www.divertienda.com
*LAS PROMOCIONES SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
MARIO PACK
ALL STAR TENNIS´99
BUST A MOVE 3DX
EXTREME G2
S.C.A.R.S.
TUROK 2
V-RALLY Edic.99
ZELDA
GAME BOY
GAME BOY COLOR
GAME&WATCH G.2
MONOPOLY
MULAN
PEQUEÑOS GUERREROS
P. BOMBERMAN
QUEST FOR CAMELOT
TETRIS DELUXE
TUROK 2
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 95 261 25 44
ALICANTE 965230210 — ALICANTE Calvo Sotelo, 5
ALICANTE 966662323 — ELCHE Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556 — TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715 — SANTUTXU Tru. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956669856 — ALGECIRAS Castelar, 53
CÁDIZ 956768946 — LA LÍNEA Clavel, 43
CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604 — TOMELLOSO Pintor López Torres, 19
CÓRDOBA 957490262 — CÓRDOBA Valdés Leal, 1
GRANADA 958294007 — GRANADA Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN 953744411 — BAEZA Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008 — LOGROÑO Pepe Magureguí, 2
MADRID 918893890 — ALCALÁ DE HENARES Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609 — AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686 — Velez Málaga AXARQUÍA Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697 — CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406 — EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500 — FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574 — FUENGIROLA Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAGA 952861100 — MARBELLA Jacinto Benamente, 11
MÁLAGA 952347058 — MAVI I Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880 — RONDA Jose María Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074 — PAMPLONA Sancho Ramírez, 15
NUEVA APERTURA SEVILLA — SEVILLA Plz. San Antonio de Padua, 7
NUEVA APERTURA
ALZIRA 962400468 — VALENCIA Avda. Del Parque, 27
VENTAS EN CD - ROM
SERVICIO A DOMIC
Quema el aburrimiento

Everybody's Golf

PLAYSTATION



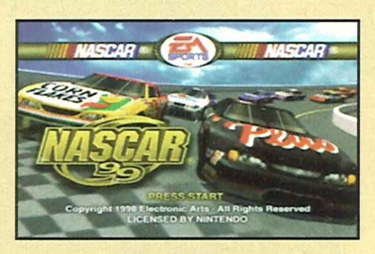
- Acceso a todos los personajes:
Enciende la consola, asegurándote antes de que no tienes ninguna tarjeta de memoria en ella. Antes de llegar a la pantalla de títulos, presiona L1, R1, L2 y R2 en el segundo Pad. Cuando la pantalla parpadee y el título se mueva (del fondo hacia adelante) presiona rápidamente ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, IZQ., DCHA., DCHA., IZQ., ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, IZQ., DCHA., DCHA. e IZQ (también del segundo pad) sin dejar de soltar los cuatro superiores. Debes terminar de introducir el código antes de que el movimiento del título cese. Si lo haces bien se oirá un sonido: el truco se ha puesto en marcha. Podrás seleccionar cualquier jugador y circuito además de acceder al modo "Challenge".



Nascar 99

NINTENDO 64

- Comentarista:
Escoge "Single Race" en la pantalla del menú principal, y después "Select Track". Elige el circuito Richmond e ilumina la opción "Select Car". Con estas palabras iluminadas introduce el siguiente código muy rápidamente: ARRIBA-C, DCHA.-C, ABAJO-C, IZQ.-C, Z, Z, Z, L, Z, Z. Verás como aparece el coche de Benny Parson.





Jeremy MacGrath's Supercross'98

PLAYSTATION

- Menudo truco:
Para poner este truco en marcha debes tener salvado un motociclista en una tarjeta de memoria, con el nombre www.atod.se. (asegúrate que las pones en minúscula). Ahora comienza a jugar y pausa. En el menú de opciones aparecerá una nueva: "Cheat". Después de activarla, podrás realizar aún más cosas si pulsas X mientras mantienes presionado CUADRADO con la opción "Single Race" iluminada. De esta manera activarás el modo espejo y dejarás a la vista todos los circuitos de la opción 1 jugador.



Iggy's Recking Balls

NINTENDO 64

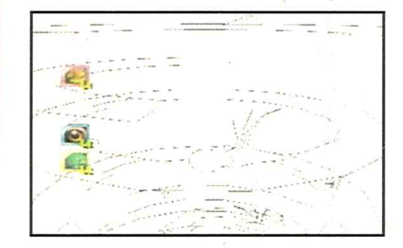
- Más bolas y circuitos:
Para poder introducir estos códigos necesitas primero llegar a la pantalla "Enter Cheat". Para ello enciende la consola y, cuando aparezca la pantalla de del título, pulsa R mientras mantienes presionado Z. Una vez que estés en la pantalla de trucos introdúcelos uno por uno (cada vez que termines con uno pulsa START y luego vuelve a entrar en la pantalla).

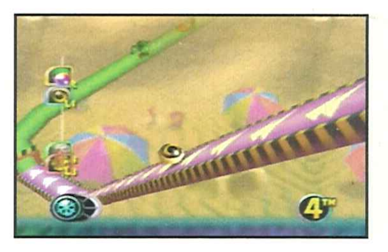


THEUNIVERSE – Abrir todos los circuitos
HAPPYHEADS – Nuevas bolas (a excepción de la novia de Iggy)
JUMPAROUND- selección de nivel
SWOSHOP- personajes especiales
ROLFHARRIS- Escenarios con lápiz
TOOMUCHPIE- Enormes
MICROBALLS- Pequeñitos
ICEPRINCESS- Circuitos de hielo
GOOEYGOOGOO- Más velocidad
BOMBERBALL- Súper saltos



Cuando comiences a jugar pausa un momento el juego y entra en la opción "Cheat Menu". En esta pantalla podrás comprobar que todos los trucos se han puesto en marcha, y activarlos y desactivarlos a tu antojo. ¡Qué disfrutes!





O.D.T.

PLAYSTATION

- Una simple curiosidad:
En la pantalla de selección de personaje, puedes hacer que éstos roten sobre si mismos para verlos mejor, utilizando los botones L2 y R2 de la parte superior del mando.



- Recargar tu vida y las armas:
Este truco podrás repetirlo todas las veces que quieras, y aumenta tu vida y tus armas al instante. Para ponerlo en marcha presiona: L1+L2+R1+R2+CIRCULO en cualquier momento del juego (sin pausarlo). Seguro que a este truco le encuentras más utilidad que al anterior.



Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.


Domingo Chacón.

Estimados consoleros, agradecería que me mandarais trucos para «Marvel Super Heroes». Aprovecho para felicitaros por el trabajo que estáis haciendo

Hay una manera de llegar a luchar con Thanos. Completa el juego y salva los datos. Luego entra en la pantalla de opciones y asegúrate de que "Short Cut" está en OFF, ve a la pantalla de selección de personaje y presiona (manteniéndolos presionados) Arriba, L1, Triángulo, Cuadrado.

Marck Klane

Por favor quiero algún truco para el juego de «Bomberman 64». Muchas gracias.

Con este truco tendrás cuatro nuevos escenarios en el modo "Battle". En la pantalla de selección de modo de juego elige "Battle" y presiona Start tantas veces como puedas y rápidamente hasta que escuches un sonido. Ahora entra y encontrarás los nuevos escenarios.

Dani

Hola, quisiera saber como se puede matar al monstruo Arma que se encuentra en el mar en «Final Fantasy VII».

Vencer a Arma no es sencillo. Primero busca un buen sitio en la playa, asegúrate de que el sanador del grupo lleva cinta y baja de Viento Fuerte. Empieza la batalla utilizando Regenerador y prisa. Ahora emplea los hechizos más poderosos (Neo Bahamut, Bahamut, Rahmu,...) además de Cometa y Ultima. Cuando Arma termine la cuenta atrás y os lance su hechizo, utiliza la Cinta del sanador y continua con tu lucha hasta que Arma dispare contra Midgar. En ese momento será atacado por el potente cañón de Rufus.


José Manuel Bringas (Madrid)

Tengo una NES y me gustaría encontrar el anillo rojo y la octava mazmorra del «Zelda».

Para llegar al nivel 8 debes coger el mismo camino del séptimo y verás un árbol en el centro de un camino. Quémalo con la vela roja (que has conseguido en el nivel 7). El anillo está en un pasadizo de La Montaña de la Muerte.

Javier Morello.

Tengo el «Tomb Raider» y en la pantalla de la mina hay que coger tres cartuchos y un cartucho, el de la cinta transportadora, que no logro cogerlo. Sin más, se despide un seguidor Hobby Consolas.

Para activar la cinta debes pulsar el interruptor que hay en la habitación de al lado. La puerta de la habitación estará cerrada hasta que pulses una palanca que hay donde has encontrado el primer fusible (porque son fusibles, no cartuchos). No es complicado si has seguido previamente todos los pasos que debías.

CON KONAMI LAS MEJORES NOVEDADES

El mejor juego de wrestling

La nueva generación de lucha

Pelea con los mejores graffitis

Vive la emoción del deporte

Nintendo 64 es una marca registrada de Nintendo Co. Ltd.©Todos los derechos reservados.© 1998 Konami es una marca registrada de Konami Co. Ltd. Queda prohibida la copia, alquiler o reventa de cualquiera de estos productos. Wrestling. A Time Warner Company. VGW® and NWO ® Son marcar registradas del Campeonato del mundo de Wresling,Inc. All Softwares. 1998 THQ Inc, THQ & THQ logo son marcas registradas de THQ Inc. Todos los derechos reservados. PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment.

Trucos

Spice World

PLAYSTATION

- Nueva pantalla del título:
Después de escoger a una de las chicas en la pantalla del título, ve donde las chicas esperan en la esfera. Ahora pulsa START y, sin soltarlo, presiona CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO. Cuando escuches un sonido presiona los botones L1, R1, L2, R2, START y SELECT al mismo tiempo. Esto hará que el juego se reinicie automáticamente. Al volver descubrirás el cambio (más seductoras que nunca).

- Super "Spice Girls":
Después de escoger a una chica en la pantalla del título, ve donde las chicas esperan en la esfera (de la misma manera que en le truco anterior). Ahora pulsa START y, sin soltarlo, presiona CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO.

- Nuevos movimientos:
Sigue las mismas indicaciones que en los dos trucos anteriores y pulsa CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO sin dejar de presionar START.

Shadow Gunner

PLAYSTATION



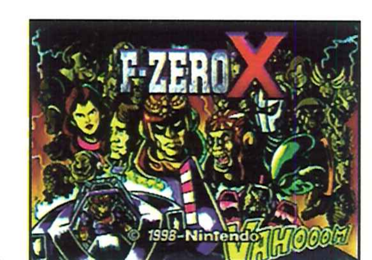
- Los cuatro mejores trucos:
Para poder poner en marcha estos trucos primero debes entrar en la pantalla "Enter Cheat" que está escondida en la pantalla del menú principal: presiona SELECT y, sin soltarlo, pulsa rápidamente tres veces TRIANGULO. Ahora presiona el código que prefieras.



Invencibilidad: TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, X, X.
Invisible: CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, X, TRIANGULO.
Super arma: X, CIRCULO, TRIANGULO, X, X, CIRCULO, X, CUADRADO.
Selección de nivel: CUADRADO, X, CUADRADO, TRIANGULO, X, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO.

F-Zero X

NINTENDO 64



- Todas las pistas, coches y niveles de dificultad:
En la pantalla de selección de modo de juego pulsa L, Z, R, ARRIBA-C, ABAJO-C, IZQ.-C, DCHA.-C, START. En la pantalla "Course Select" encontrarás más tramos bajo el nombre "X Cup" y todos los coches en la pantalla "Machine Select".



- Hacer los coches pequeños:
En la pantalla de selección de vehículo pulsa IZQ.-C, ABAJO-C mientras presionas L y R. Estos coches serán muy manejables en los circuitos peligrosos.

Spyro the Dragon

PLAYSTATION



- Nivel secreto:
Este es uno de esos trucos que no esperas encontrar nunca. Un nivel secreto es habitual pero esto es mucho más. En la pantalla de "Press Start" presiona L1 + L2 + R1 + R2 + CUADRADO + TRIANGULO + CIRCULO (todos al mismo tiempo) y aparecerá un nuevo nivel, que en realidad es una demo de otro juego. Te sorprenderá seguro, porque ¿quién esperaría encontrar a Crash Bandicoot en «Spyro the Dragon»?

Rival Schools

PLAYSTATION

- Vestuarios alternativos:
Cada uno de los personajes de este juego oculta distintos colores en su vestuario. Para cambiarlos cuando te apetezcan pulsa CUADRADO, TRIANGULO, X, CIRCULO, L1, L2, R1, o R2 para seleccionar a tu personaje y sus distintos colores.









XPLORER

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON PLAYSTATION

EN VERSIÓN ESPAÑOLA CON MANUAL DE INSTRUCCIONES, PANTALLA Y JUEGOS PRECARGADOS EN CASTELLANO
120 KB, SIETE VECES MÁS POTENTE QUE LO CONOCIDO HASTA LA FECHA.

Efectos especiales
Vidas infinitas
Munición ilimitada
Niveles ocultos
Caracteres secretos
Armas especiales
Energía sin fin

CARTUCHO EXPLORER
6.995 PTAS
SOFTWARE + CONEXION PC
2.495 PTAS
CARTUCHO + SFOTWARE
8.995 PTAS

Y ADEMAS...



- 1 MB 15 BLOQUES
- 2 MB 30 BLOQUES
- 4 MB 60 BLOQUES

*SIN COMPRESION DE DATOS

MANDO DUO SHOCK ANALOGICO Y DIGITAL

9,5

PISTOLA SCORPION

HYPER CONTROLLER

HYPER COMBAT PSX



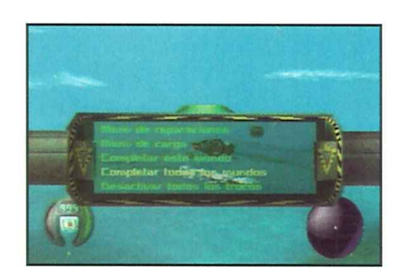
ARDISTEL, S.L.
C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com

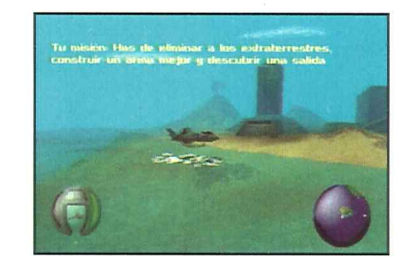
De venta en tiendas especializadas y Grandes Almacenes

V 2000

PLAYSTATION







- Códigos varios:

Para introducir todos estos trucos lo primero que debes hacer es comenzar una partida. SIN PAUSAR presiona R1 y, sin soltarlo, pulsa la combinación. Sabrás que lo haces bien si escuchas un sonido. Para activarlos pausa el juego y busca la opción "Cheat Menu".

Todas las armas: CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, L1, L2, X, CIRCULO, X

Completar el nivel: CUADRADO, DCHA., TRIANGULO, CUADRADO, R2, L1, TRIANGULO, DCHA.

Un truco muy completo: IZQ., IZQ., CUADRADO, CIRCULO, R2, DCHA., TRIANGULO, L2 (entre otras cosas este truco recargará tu escudo y el combustible y te dará Turbo)

Acceso a todos los trucos: IZQ., CUADRADO, DCHA., CIRCULO, X, R2, DCHA., L2.

Para desactivarlos todos lo único que debes hacer es entrar en la pantalla de trucos y escoger la opción correspondiente. Más ayuda imposible.

NFL Blitz

PLAYSTATION

- Códigos:

Todos estos códigos se introducen en la pantalla VS. utilizando los botones Turbo, Salto y Pase, de una manera similar a los famosos trucos del «Mortal Kombat». El número indica el número de veces que debes pulsar cada botón en el orden mencionado. Algunos de ellos requieren que se introduzcan en el segundo pad.







Cabeza gigante: 0-4-0-Arriba.
Torneo: 1-1-1- Abajo (2º Pad).
Sin cabezas: 3-2-1- Izq.
Super FG: 1-2-3- Izq.
Pelota grande: 0-5-0- Dcha.
Cabezas grandes: 2-0-0- Dcha.
Sin estadio: 5-0-0- Izq.
Sin marcador: 1-5-1- Arriba
Invisible: 4-3-3- Arriba
Buen tiempo: 2-1-2- Izq.
Nieve: 5-2-5- Abajo
Turbo: 0-3-2- Izq.
No CPU: 0-1-2- Abajo (2º Pad)
Jugadores grandes: 1-4-1- Dcha.
De noche: 2-2-2- Dcha.
Lluvia: 5-5-5- Dcha.
Sin interceptar: 3-4-4- Arriba.

Forsaken 64

NINTENDO 64





- Dos de los mejores:

Es cierto, si tuviéramos que hacer una encuesta sobre cuales son los dos trucos más deseados, sin duda éstos se llevarían el premio. Porque ¿hay algo mejor que ser invencible y poder elegir en el nivel que más nos apetezca jugar? Bueno pues tomad buena nota de estos trucos:

Invencibilidad: en la pantalla "Press Start" pulsa A, Z, Z, ARRIBA, IZQ., IZQ.-C, IZQ.-C, ABAJO-C. Si lo has hecho bien saldrá un mesaje en la pantalla.

Selección de nivel: en la pantalla "Press Start" presiona A, R, Z, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA-C, ABAJO-C, ABAJO-C.

Cool Boarders 3

PLAYSTATION

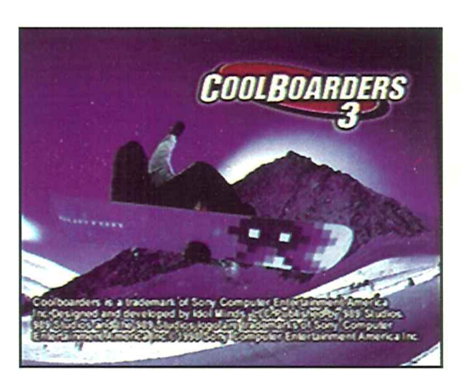
- Pistas y personajes:

Utilizando en el modo torneo los tres códigos que te damos ahora podrás jugar en cualquiera de los circuitos del juego y utilizar cualquiera de los esquiadores. Además, con el tercero podrás ponerles la cabeza gigante. Introduce estos códigos como nombre del jugador.

WONITALL- **Todas las pistas.**

OPEN_EM- **Todos los personajes.**

BIGHEADS- **Modo cabezón.** (Para activar éste debes, además de introducir el código, pausar el juego.)





BEAT THE BEST

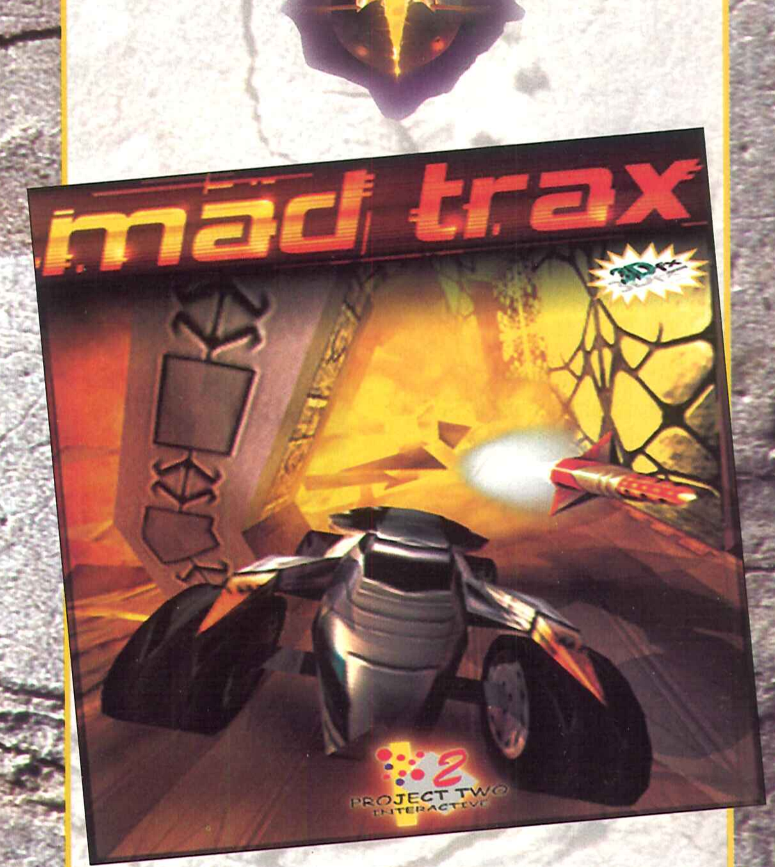




* MULTIJUGADOR
* OCHO NIVELES DIFERENTES, DIVIDIDOS EN VARIOS NIVELES DE DODGEM Y OCHO ARENAS DIFERENTES
* IMPRESIONANTE ARSENAL DE ARMAS
* INTERACCIÓN RÁPIDA CON LOS DEMÁS JUGADORES
* GRÁFICOS 3D EN TIEMPO REAL Y CON SOMBRAS
* SONIDO DOLBY

PRECIO: 8995 PTS PLATAFORMA: PSX

MADTRAX



* 12 CIRCUITOS, 20 TIPO DE ARMAS, 8 COCHES DIFERENTES, ETILO ARCADE Y SIMULACIÓN REAL DE CARRERAS DE COCHES
* GRÁFICOS VOODOO 1 (PANTALLA 16 BITS)
* SOPORTE COMPLETO PARA VOODOO 2 CON GRÁFICOS Y EFECTOS MEJORADOS
* OPCIÓN MULTIJUGADOR

PRECIO: 6995 PTS PLATAFORMA: PC



http://www.project2.com

Marketed and distributed by Media Connection

Tlf: 952 93 9378
Fax: 952 93 9441
E-mail: mci@ari.es

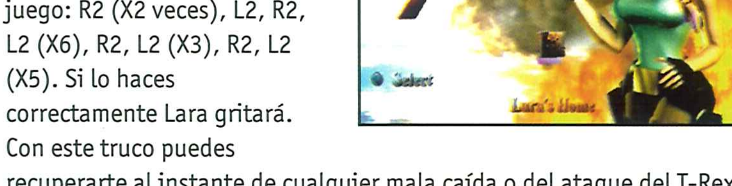


Trucos

Tomb Raider III

PLAYSTATION

Todos estos trucos que os "regalamos" estas navidades de la tercera parte de la serie de Lara se introducen con el juego si pausar. Seguro que sus seguidores nos lo agradecerán eternamente porque pueden solucionar cualquier problema.



- Energía:

Recargar tu energía será tan sencillo como pulsar esta combinación sin pausar el juego: R2 (X2 veces), L2, R2, L2 (X6), R2, L2 (X3), R2, L2 (X5). Si lo haces correctamente Lara gritará. Con este truco puedes recuperarte al instante de cualquier mala caída o del ataque del T-Rex así que te aconsejamos que te lo aprendas de memoria para porder utilizarlo rápidamente en cualquier momento.



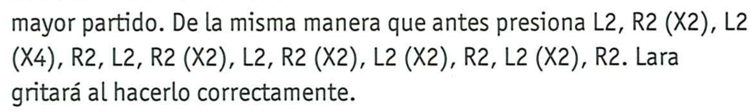
- Avanzar de nivel:

Pulsa rápidamente L2, R2, L2 (X2), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (X4), R2, L2, R2 (X4), L2. El juego saltará directamente al siguiente nivel. Sabrás que ha funcionado si escuchas a Lara decir "Nope". Seguro que si eres un incondicional de Lara te habrás propuesto no utilizarlo nunca pero la curiosidad hace milagros.



- Todas las armas:

Desde el principio poder contar con todos los "juguetitos" de esta señorita es de lo más útil, sácales el mayor partido. De la misma manera que antes presiona L2, R2 (X2), L2 (X4), R2, L2, R2 (X2), L2, R2 (X2), L2 (X2), R2, L2 (X2), R2. Lara gritará al hacerlo correctamente.



- Todos los secretos:

Esta sí que es una de esas trampas que hacen época porque sin necesidar de pisar una sola sala secreta al terminar el nivel se contabilizarán todas. Presiona L2 (X5), R2, L2 (X3), R2, L2, R2, L2 (X2), R2, L2 (X2), R2, L2 (X2). Aunque creas haber encontrado todas las que había en un nivel te aconsejamos que utilices este truco seguido del de avanzar de nivel para comprobarlo.

- Una pequeña sorpresa:

Para hacer funcionar este truco debes entrar en casa de Lara (antes de comenzar a jugar) y presionar rápidamente R2, L2 (X3), R2, L2 (X6), R2, L2 (X5), R2, L2 (X2). Si lo haces correctamente Lara dira "Nope" y sabrás que el truco está en marcha; luego, descrubrir su resultado será cosa tuya.

Psybadek

PLAYSTATION

- Passwords:

Como suele ocurrir muy a menudo en el mundillo de los trucos nada es lo que parece; en este caso los passwords ocultan unos cuantos trucos imprescindibles. Pruébalos.

Empezar con nueve vidas: D, O, N, T, D, I, O, N, M, E
Acceso a todos los niveles: G, O, A, N, Y, W, H, E, R, E
Invencibilidad: D, O, N, D, A, C, H, A, O, S
Infinitos Jelly: J, E, L, L, Y, J, E, L, L, Y
Xako de pequeño: S, I, Z, O, F, A, N, A, N, T
Xako algo más crecidito: I, N, L, I, L, L, I, P, U, T
Reducir la velocidad de tu tabla: C, L, A, P, P, E, D, O, U, T
Aumentar la velocidad de tu tabla: D, E, K, P, O, W, E, R, U, P
Poca gravedad para tu tabla: W, A, L, K, O, N, M, O, O, N





Assault

PLAYSTATION

¿Recuerdas los trucos del mes pasado? pues estos se introducen de la misma manera, en la pantalla "Press Start" uitlizando un máximo de 3 segundos. Sabrás que han funcionada si la pantalla parpadea.

- Cambio en los personajes:

Presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA. Seguro que notas cambios en todos los personajes menos en los grandes enemigos. La única pega es que para que este truco funcione debes completar el juego en el nivel de dificultad COMMANDO.



- De todo:

Se trata de uno de esos trucos completitos que todo el mundo querría utilizar lo que ocurre es que queda reservado para los que hayan completado el juego en el nivel de dificultad PSYCHO. SI es así presiona TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, IZQ., CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, IZQ., CUADRADO.



VENTA POR CORREO POL. IND. LOS GALLEGOS C/ TORTOLA 1
28940 FUENLABRADA MADRID TLFNO. 91 642 12 55 envios 24 horas

¡¡ CONSOLATE !!

COMPRA TU CONSOLA EN
3 MESES SIN INTERESES

POLY

TLFNO DE ATENCION AL CLIENTE (91) 642 12 55





19.900
PTS/MES 6.633
NINTENDO 64 +
SUPERMARIO +
1000 PTAS DE REGALO*
* CANJEABLES EN LA COMPRA DE UN JUEGO NINTENDO ESPAÑA

PLAYSTATION + BOLSA + MANDO + TARJETA DE MEMORIA
23.990
7.996 PTS/MES

PLAYSTATION
19.999
6.633 PTS/MES

PLAYSTATION + CRASH BANDICOOT
21.990
7.300 PTS/MES

TUROK SEEDS OF EVIL
9.490



8.490

CON TU JUEGO ZELDA 64 CONSEGUIRAS:
- GUIA DE TRADUCCION
- GUIA DE TRUCOS
- POSTER DE ZELDA

ODDWORLD ABE'S EXODDUS — PlayStation — 8.490
CRASH BANDICOOT — PlayStation — 7.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS — PlayStation — 8.490





•LLAVERO REPRODUCCION MINIATURA DE MANDO N64 EN DIFERENTES COLORES.



7.490

TOMB RAIDER III — PlayStation — 8.490





6.990

¡ APROVECHA LA OCASION !



SOLICITA TU TARJETA POLY ES GRATIS Y OBTENDRAS: COMPRAR EN
3 MESES SIN INTERESES Y 1.000 ptas de REGALO
SOLO POR HACERTELA

CENTRAL DE DISTRIBUCION
TEL. 916421255 Fax 916420839
FUENLABRADA

PARQUESUR Local 18 y 62
Tel. 916888201 y 916804674
LEGANES

LA VAGUADA Tel/Fax 917396643
MADRID-2

PARQUE ALCORCON
(Edif. Alcampo)
Tel/Fax 916890086
ALCORCON

SEXTA AVENIDA
Tel. 913729132
MAJADAHONDA

LA DEHESA Tel./Fax 918828082
ALCALA DE HENARES

ESTACION RENFE CHAMARTIN
Acceso vía-1
Tel. 913231359 y 913230334
CHAMARTIN

LOS FRESNOS
Tel./Fax 985163531
GIJON

Pº Alberto Palacios,42
Tel. 917971709 Fax 917954455
28021 MADRID

SERVICIO URGENTE DEL HOBBY 363 DIAS AL AÑO DE 10 A 22 ININTERRUMPIDO ESTACION DE CHAMARTIN

Ofertas no acumulables, válidas salvo error tipográfico o fin de existencias, hasta final del mes de su publicación

Trucos

Rouge Trip

PLAYSTATION



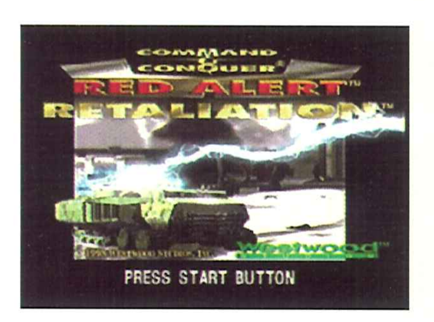




- Trucos para todos los gustos:
Cada uno de los passwords que te proponemos ahora esconden un buen truco. A unos les gustarán las sorpresas, otros preferirán jugar con nuevos personajes y otros... el caso es que en esta lista encontrarás de todo.
Duke Nukem: CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRAINGULO.
Jugar con Nightshade: R1, R2, L1, L1, X, CIRCULO.
Jugar con Helicopter: L1, TRIANGULO, R2, TRIANGULO, TRIANGULO, R1.
Jugar con Alien: R1, CUADRADO, X, CUADRADO, L2, CIRCULO.
Jugar con Goliath: TRIANGULO, L1, R1, X, L2, L2
Nivel Funtopia: X, CIRCULO, L2, X, CUADRADO, L1 (este nivel sólo aparecerá en la opción "Challange").
Nivel Gulch: X, CUADRADO, CIRCULO, L1, L2, CUADRADO (también CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, R1, L2, CIRCULO
Gran combate: CIRCULO, R2, R1, CUAQDRADO, L1, R2
Escudo: R1, TRIANGULO, R1, TRIANGULO, L1, CUADRADO
Turbos: CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, R1, R2
Picks-Ups: L1, L2, CIRCULO, L1, R1, CUADRADO

Red Alert Retaliation

PLAYSTATION



- Muchos códigos:
Durante el juego pulsa TRIANGULO para hacer que el cursor vaya a la barra de herramientas. Ahora muévelo por los símbolos adecuados (X, Circulo, Triángulo o Cuadrado) utilizando el botón CIRCULO para marcar cada uno de ellos siguiendo el orden de cualquiera de los trucos que te damos a continuación:
Vencer misión: CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, X, X, CUADRADO. Acabarás el nivel automáticamente.
Perder misión: CIRCULO, X, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, X. Igual de automático que el anterior.
Todo visible: TRIANGULO, TRIANGULO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO. Te permitirá ver cualquier cosa que haya en el nivel.
Dinerito: X, X, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO. Incrementará tu nivel económico al instante.
Chronoshift: CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CIRCULO, CIRCULO.
Parabomb: X, X, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO.
Iron Curtain: CUADRADO, X, CIRCULO, X, TRIANGULO, TRIANGULO.
Ataque nuclear: CIRCULO, X, CIRCULO, CIRCULO, X, CUADRADO.
Invencibilidad: CUADRADO, X, CIRCULO, X, TRIANGULO, TRIANGULO
El pueblo lucha: CUADRADO, X, CUADRRADO, X, CUADRADO, X

Como verás tienes de todo un poco. Utilízalos bien pero no te preocupes si los gastas pronto porque podrás repetirlos tantas veces como quieras dentro de una misma partida.
Ya estáis preparados para ir a la batalla.

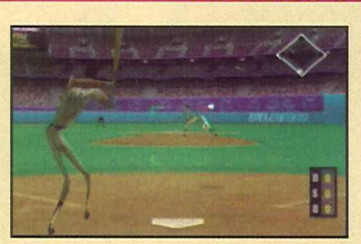




All Star Baseball 99

NINTENDO 64





- Más "Pitchers":
Para tener más variedad de lanzamientos lo mejor es contar con los mejores pitchers que haya por eso te proponemos este truco. Pulsa Z cuando vayas a escoger uno y verás.

- De papel:
Para hacer que los jugadores del juego aparezcan "delgaditos" entra en la pantalla "Cheat Menu" e introduce este código: PRPPAPLYR. Si es correcto al pulsar Start aparecerán las palabras Paper Players.

WWF Warzone

NINTENDO 64

- Provocación:
Para hacer que tu contrincante se enfade más de lo normal pulsa en la mitad del combate A + IZQ.-C. Si lo que quieres es que ambos luchadores se provoquen presiona B + ABAJO-C.
- Elección de personaje aleatoria:
Si prefieres no tener que pensar que luchador escoger presiona BLOQUEO mientras pulsas ARRIBA en la pantalla de seección de jugador y será el azar el que decida por ti.

MUNDO GAMES

PEDIDOS: 91 433 16 44

Nosotros también jugamos...

¡¡¡FELIZ NAVIDAD A TODOS!!!



PlayStation

ABE'S EXODUS	8490
ACTUA SOCCER	CONS.
ALUNDRA	7490
APOCALYPSIS	8490
ASSAULT	7990
ATLANTIS	CONS.
AZURE DREAMS	7990
BATMAN&ROBIN	8990
BATTLESPORT	4990
BEAST WARS	7990
B-MOVIE	8490
BOMBERMAN	5990
BUSHIDE BLADE	7990
BUST & GROOVE	7490
BUST'A MOVE	CONS.
C3 RACING	CONS.
CIRCUIT BREAKERS	8490
COLD BOARDERS	7490
COLLIN MC RAE RALLY	8490
COLONY WARS: VENGANCE	7490
COMM&CON. R.A. RETALIATION	7990
CONSTRUCTOR	7990
COPA DEL M. FRANCIA98	6990
CRASH BANDICOOT (PLAT)	3990
CRASH BANDICOOT WARPED	7490
DARK LIGHT CONFLICT	3490
DEATH TRAP DUNGEON	8490
DISCWORLD 2	6490
EL QUINTO ELEMENTO	7490
EXPEDIENTE X	7490
EXTREME SNOWBOARDING	7990
F1 98	7990
FIFA 99	7490
FINAL FANTASY VII	7490
FIST	CONS.
FORMULA 1	3990
GT AUTO	7490
G-DARIUS	6990
HEART OF DARKNESS	7490
HERCULES (PLAT) + CDCASE	3990
INT. SUPER STAR SOCC. PRO (PLAT)	3990
INT. SUPER STAR SOCCER 98	8490
INT. TRAK&FIELD	3990
IZNOGOUD	5990
JET RAIDER II	7490
JOLY MAGIC CENTURY	CONS.
KENSEY SACRET	CONS.
KLONOA	7490
KNOCKOUT 99	7490
LEMMINGS	4990
LIBERO GRANDE	7490
LITTLE BIG ADVENTURE	3990
MASTER OF TERAS KASI	6990
MEDIEVIL	7490
MEGA MAN BATTLE CHESS	7990
METAL GEAR SOLID	CONS.
MICHAEL OWEN'S W. L. SOCCER	7990
MICKEY WILD ADV. (PLAT)	3990
MORTAL KOMBAT 4	8490
MOTOR RACER 2	7490
NBA LIVE 99	7490
NEED FOR SPEED 3	7990
ODD WORLD (PLATINUM)	3990
O.D.T.	6990
PACK 4: *OVERBOARD / INDEPENDENCE DAY / ACTUA SOCCER CLUB / THUNDERHAWK2*	9490
PEQUEÑOS GUERREROS	7490
PITFALL 3D	8990
POCKET FIGHTER	7490
POINT BLANK + PISTOLA	11990
PRO PINBALL RACE USA	CONS.
RESIDENT EVIL 2	8490
RESIDENT EVIL (PLAT)	3990
RIVAL SCHOOLS	7490
ROCK&ROLL RACING 2	3990
ROGUE TRIP	8490
RUSYDOWN	7990
SAN FRANCISCO RUSH	7490
SCARS	7490
SHADOW GUNNER	7990
SMALL SOLDIERS	7490
SNOW RACER 98	7990
SOVIET STRIKE (PLAT)	3990
SPECIAL OPS	8490
SPYRO THE DRAGON	7490
STREET FIGHTER COLLECTION	7490
STREME SNOW BREAK	6990
SUPER PANG COLLECTION	7490
TAIFU	CONS.
TENCHU	8490
TEKKEN 2 (PLAT)	3990
TEKKEN 3	7990
TEST DRIVE 4X4	7490
THEME HOSPITAL	7990
TIGER WOODS 99	7490
TIME CRISIS (PLAT)	3990
TOCA TOURING CAR 2	8490
TOMBI	7490
TOMB RAIDER 3	8490
TOCA TOURING CAR	4990
TOMB RAIDER	4990
TOMMY MAKINEN RALLY	6990
VICTORY BOXING 2	8490
WARHAMMER DARKOMEN	7990
WILD ARMS	6990
WW WARZONE	7490
X-MEN vs STREET FIGHTER	7490

SEGA SATURN

ANDRETTI RACING	2990
AMOK	3990
BATTLE MONSTER	2990
BATTLE STATION	1990
BLAM MACHINE HEAD	1990
BLAST CHAMBER	1990
BLAZING DRAGONSCROC	2990
CHAOS CONTROL	1990
CRUSADER NO REMORSE	1990
DARIUS II	1990
DARK LIGHT CONFLICT	1990
DUKE NUKEM 3D	2990
EURO SOCCER 96	1990
FIFA 97	1990
FORMULA KARTS	1990
HEXEN	4990
HI-OCTANE	1990
IN THE HUNT	2990
INDEPENDENCE DAY	2990
INTERN. VICTORY GOAL	1990
LAST BRONX	5990
MADDEN 97	1990
MAGIC CARPET	1990
NASCAR 98	2990
NBA LIVE 97	1990
NHL HOCKEY 97	1990
NHL HOCKEY 98	2990
PRIMAL RAGE	2990
PRO PINBALL	1990
QUAKE	5990
RESIDENT EVIL	5990
RISE OF THE ROBOTS 2	2990
ROBO PIT	1990
SEGA TOURING CAR	2990
SHOCK WAVE ASSAULT	2990
SLAN JAM 96	1990
SPACE HULK	1990
TEMPEST 2000	1990
THEME PARK	4990
THOSINDEN URA	2990
TRUE PINBALL	2990
VIRTUA RACING	1990
WORLD WIDE SOCCER 97	1990
WORLD WIDE SOCCER 98	2990
WARCRAFT 2	5990

GAME BOY

ASTERIX & OBELIX	4990
BATMAN 2	2990
BATMAN 3	3490
BUBBLE BUBBLE 2	3490
BUST&MOVE 2	3990
CONTRA: THE ALIEN	3990
DONKEY KONG LAND 3	4990
DUCK TALES 2	2990
FIFA 98	3990
FLINSTONES 2	3490
GAME WATH 2 (COLOR)	CONS.
INDIANA JONES	3490
INT.SUPER ST. SOCCER	5490
JUNGLE BOOK	3490
JURASSIC PARK	4990
LUCKY LUCKE	4990
MONOPOLY	5490
MORTAL KOMBAT 2	3490
MORTAL KOMBAT 3	4490
NBA ALL STAR 2	2990
NBA JAM	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	3490
POCKET BOMBERMAN (COLOR)	5990
POPEYE	2990
SOCCERMANIA	3490
ROGER RABBIT	3490
SPIDERMAN 3	2990
STREET FIGHTER 2	4990
TALESPIN	2990
TARZAN	2990
TETRIS DELUXE (COLOR)	4490
TINY TOON 2	2990
TINY TOON 3	2990
TOM&JERRY	3490
TOP GUN	3990
V-RALLY	5990
WARIO LAND 2	5490
WINTER OLYMPIC	3490

SUPERNINTENDO

FIFA 98	5490
JUNGLE BOOK	5490
KIRBY'S DREAM COURSE	3990
KIRBY'S GHOST TRAP	3990
MARIO ALL STAR	4990
MARIO KART	4990
MORTAL KOMBAT 3	6990
NBA LIVE 96	4990
SUPER TENNIS	3990
SUPER STREET FIGHTER 2	4990
TETRIS ATTACK	4490
TETRIS & DOCTOR MARIO	3990
TIMÓN Y PUMBA	5490
WINTER GOLD	5490
ZELDA	4990

NINTENDO 64

1080 SNOWBOARD	8490
AIRBOARDERS	11490
AREOGAUGE	12490
ALL START BASEBALL 99	11490
ALL START TENNIS 99	CONS.
BANJO KAZOOIE	9490
BODY HARVEST	10490
BOMBERMAN HERO	8490
BUCK BUMBLE	10490
BUST & MOVE 3	9490
CASTLEVANIA	CONS.
CHARLY BLAST'S TERRIT.	CONS.
CLAY FIGHTER	10990
COPA DEL M. FRANCIA98	5490
CRUISIN' WORLD	8490
DARK RIFT	12990
DIDDY KONG RACING	8490
DUAL HEROES	9990
DUKE ZERO HOUR	CONS.
EXTREME G2	8990
FIFA 64	4990
FIFA 98	9990
FIGHTER DESTINY	11490
F1 WORLD GRAND PRIX	8990
GASP	10490
GEX 64	9490
GOEMON	12990
GOLDEN EYE 007	8490
GT AUTO	11490
HEXEN	12990
HOLY MAGIC CENTURY	12490
HYBRID HEAVES	CONS.
IGGY'S RECKIN' BALLS	9490
INT.SUPER ST. SOCCER	7990
INT.SUPER ST. SOCCER 98	8990
KILLER INSTINCT	8490
NINF EDGE	CONS.
LAMBORGHINI CHALLENGE	12990
LET'S SMASH	CONS.
LYLAT WARS+RUMBLE	9990
MORTAL KOMBAT MITOL.	12990
MORTAL KOMBAT 4	10990
MARIO KART 64	8990
MISCHIEFT MAKERS	8490
MISSION: IMPOSSIBLE	9490
NASCAR 99	9490
NBA COURT SIDE	8990
NBA LIVE 99	9490
NBA JAM 99	10490
NFL QUARTERBACK 99	10490
NFL BLITZ	CONS.
OFF ROAD CHALLENGE	9990
RAKUGA KIDS	CONS.
SCARS	10490
SNOWBOARD KIDS	8990
SPACE STATION SILICON	10490
STARHOT SPACE CIRCUS	9490
STAR WARS ROGUE SQUADRON	9490
SUPER MARIO 64	8490
TETRIS SPHERE	8990
TONIC TROUBLE	CONS.
TOP GEAR OVERDRIVE	CONS.
TUROK 2	9990
TWEL. TALES SONKUER 64	CONS.
VIRTUA CHESS	10490
V-RALLY	9490
WAIALAE C. CLUB GOLF	9490
WAYNE GREZKY'S 3D HOC.	12990
WAR ZONE	11990
YOSHI STORY	8990
ZELDA	8490

MEGA DRIVE

ARCADE CLASSIC	4990
VBATTLE FRENZY	4990
GAUNTLED IV	4990
HARD DRIVIN'	4990
HEADON SOCCER	4990
INTERNA. SOCCER DELUXE	4990
KAWASAKI	4990
NFL 96	4990
NHL 97	3990
PINOCHO	4990
PRIMAL RAGE	4990
QUAKESHOT	4990
SOLEIL (INGLÉS)	4990
TAZMANIA IN SCAPE	3990
TOURTLES TOURNAMENT	4990
W. CHAMPION SOCCER	3990

CONSOLAS

GAME BOY POCKET + JUEGO	10990
GAME BOY COLOR	12990
NINTENDO 64 + FIFA 64	21490
NINTENDO 64 + 2ºMANDO	22990
PLAY+2ºMANDO+MEMORY	22990
PLAYSTATION	19990

Precios válidos salvo error tipográfico

TODO EN JUEGOS DE PC

GAME GEAR

CASINO FUN PACK	1990
PGA GOLF	2990
SOLITAIRE FUN PACK	1990
SUPER COLUMNS	990
TEMPO JUNIOR	2690

OTROS SISTEMAS

MEGA CD	1990
MEGA 32X	1990
MASTER SYSTEM	2990

JOYPAD/MANDOS

ARCADE JOYSTICK SN/MD	1490
MEGADRIVE 6 BOTONES	1990
N64 TRANSPARENTE EXTREME	3990
N64 NEGRO EXTREME	3490
PSX JOY PAD EXTREME	1990
DUAL SHOCK SONY	4990
DUAL SHOCK EXTREME	3990
SEGA SATURN	1990
SUPER NINTENDO 6 BOTONES	1990

ACCESORIOS

ALIMENTADOR GB/GB POCKET	1290
ALIMENT. + BAT. GB/GB POCKET	2990
IMPRESORA GAMEBOY	8990
LUPA LUZ GAMEBOY/POCKET	1290
GAMEBOY CAMERA	8990
PAPEL IMPRESORA GAMEBOY	1690
LINK CABLE GAMEBOY/POCKET	1290
POWER BAG (BOLSA GAMEBOY)	990
RFU EXTREME N64/PSX	2490
EXTENSION CABLE NINTENDO64	990
RGB NINTENDO64 EXTREME	1590
RUMBLE P. N64+MEM. 1MB EXTREME	2990
MEMORY CARD 1MB N64 EXTREME	1990
EXTENSION CABLE PSX/SAT EXTR.	990
MEMORY C. 1MB PSX EXTREME	1990
MEMORY CARD 8MB PSX EXTREME	3990
RGB PSX EXTREME	1990
LINK CABLE EXTREME PSX	1490
MULTI TAP EXTREME PSX	4990
PISTOLA NANCO EASY PSX	3990
PISTOLA RECOIL GUN	8990
LUPA GAMEGEAR	790
MEMORY CARD SAT 16MB	4990
RFU CABLE SATURN	1990
VOLANTE PEDALES/MARCHAS PC	12990
VOLANTE N64 + RUMBLE PACK	12990

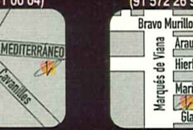


TIENDAS MUNDOGAMES

MADRID
Avda. Mediterráneo 4
(91 551 00 04)



MADRID
Marqués de Viana 57
(91 572 26 91)



MADRID
Mayor 4, 2º12
(91 522 32 99)



MADRID
Andrés Mellado 61
(91 544 38 43)

ARANJUEZ
G. Nuevo Aranjuez 3
(91 891 22 89)

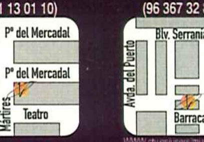


TRES CANTOS
C.C.La Rotonda 2ºpl.
(91 804 63 88)

PLASENCIA
Sor Valentina Mirón 5
(927 41 11 41)



CALAHORRA
Paseo Mercadal 4
(941 13 01 10)



VALENCIA
Barraca 39
(96 367 32 84)

RONDA
Av. Málaga (Edi. Redondo)
(95 219 00 64)



WWW.ctv.es/users/mundogames

BAYONA
Marques de Quintana 8
(986 35 62 61)



ZARAGOZA
Dtr. Lozano Monzón 9
(976 25 60 81)



ALMERÍA
Federico Gª Lorca 119





FIGUERES
Sant Josep 15



DESCUENTOS A TIENDAS



¡¡OFERTA VOLANTE!! MAD CATZ

11.990

PEDIDOS TELEFÓNICOS: *(Pago Contrareembolso)*. URGENTE: 750pts.; NORMAL: 450pts.
Para pedidos de menos de 3.000 pts. el coste del envío será de 1.000 pts.

Recorta el cupón y envíalo a MUNDOGAMES: Av. Mediterráneo 4, 28007 (Madrid)

NOMBRE Y APELLIDOS: ....

DIRECCION: .... POBLACION: ....

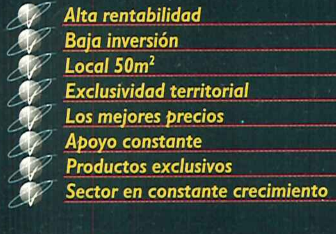
PROVINCIA: .... CP: .... TEL: ....

CONSOLA: ....

Título 1: ______ (ptas) Título 2: ______ (ptas)

Título 3: ______ (ptas) ☐ CORREO ☐ AGENCIA









APOCALYPSE

Bruce Willis llega a tu PlayStation para hacerte disfrutar del juego de acción más trepidante de la historia.

Participa en nuestro concurso y entra en el sorteo de fantásticos premios.

1- En una de estas tres películas no aparece Bruce Willis ¿sabes en cuál?

a- **El Quinto Elemento**
b- **Jungla de Cristal**
c- **Mentiras Arriesgadas**

2- En este arsenal que ves a continuación hay un arma que no utiliza nuestro protagonisa ¿de cuál se trata?

a- **Bomba**
b- **Cohetes**
c- **Granadas**
d- **Cerbatana**

3- ¿Qué compañía de programación ha realizado este juego?

a- **Neversoft**
b- **Sony**
c- **Metro Goldwin Mayer**

REGALAMOS
UNA CONSOLA PLAYSTATION EXCLUSIVA DECORADA CON UNA ILUSTRACION APOCALYPSE, UN ORIGINAL CUADRO
Y 16 JUEGOS DE APOCALYPSE

CUPON DE PARTICIPACION

Nombre . . . .
. . . .
Apellidos. . . . .
. . . .
Dirección . . . .
. . . .
Localidad . . . .
Provincia . . . .
C. Postal . . . .
Teléfono . . . .

RESPUESTAS:
1.- . . . .
2.- . . . .
3.- . . . .







ACTIVISION. PROEIN SOFTWARE

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «Apocalypse» **2.-** De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerá UNA, y su remitente será premiado con una consola Sony PlayStation decorada, un juego y un cuadro de «Apocalypse». A continuación se seleccionarán QUINCE premiados más que recibirán un juego de «Apocalypse» para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. **3.-** Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 28 de Diciembre de 1998 y el 30 de Enero de 1999. **4.-** La elección de los ganadores se realizará el 4 de Febrero de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Marzo de la revista Hobby Consolas. **5.-** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. **6.-** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN, S.A. y HOBBY PRESS.

Activision is a registered trademark and Apocalyse is a trademark of Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Neversoft is a trademark of JMC Productions, Inc. All right reserved.

PlayStation



www.centromail.es



ACTION REPLAY PRO DATEL



8.990

CABLE EURO-AV (RGB)



5.700

CONTROLLER



2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK





4.500

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900



PLAYSTATION DUAL SHOCK + PACK PERIFÉRICOS

EQUALIZER DATEL



5.990

GAMEBOOSTER DATEL



8.990

JAM!!



11.900

JOYSTICK ANALOG



10.990





23.900

JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE



6.990

MALETIN CONSOLE CASE



3.200

MALETIN JUEGOS CD CASE



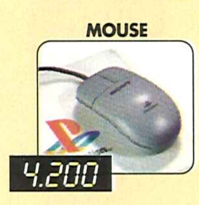
2.100

MEMORY CARD



2.100

MOUSE



4.200

MULTI TAP



4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



4.900

PISTOLA G-CON 45



6.990

PISTOLA LIGHTBLASTER



5.490

RF-UNIT PAL B JOYTECH



2.290

RFU ADAPTOR



3.500

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK 2



11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



12.990

VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE R. WHEEL



12.990

Recomendados

ABE'S EXODDUS



P.V.P. - 8.490

ALL STAR TENNIS '99



P.V.P. - 7.490

CRASH BANDICOOT 3 WARPED



P.V.P. - 7.490

FIFA '99



P.V.P. - 7.490

FORMULA 1 '98



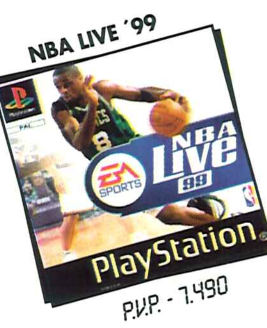
P.V.P. - 7.990

MEDIEVIL



P.V.P. - 7.490

NBA LIVE '99



P.V.P. - 7.490

SPYRO THE DRAGON



P.V.P. - 7.490

TOCA TOURING CARS 2



P.V.P. - 8.490

TOMB RAIDER III



P.V.P. - 8.490

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

CENTRO MAIL

www.centromail.es

PlayStation

VEN A CONOCER LOS CENTROS MAIL

ABE´S ODYSEE — P.V.P. - 3.990

ACTUA GOLF 3  — P.V.P. - 7.990

ACTUA SOCCER — P.V.P. - 3.490

ACTUA SOCCER 3 — P.V.P. - 7.490

ACTUA TENNIS  — P.V.P. - 7.490

ADIDAS POWER SOCCER  — P.V.P. - 3.490

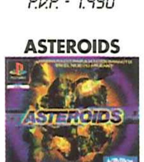
AIR COMBAT — P.V.P. - 3.490

ALIEN TRILOGY — P.V.P. - 3.990

ALUNDRA  — P.V.P. - 7.490

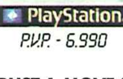
APOCALYPSE  — P.V.P. - 8.490

ASSAULT  — P.V.P. - 7.990

ASTEROIDS  — P.V.P. - 5.990

AZURE DREAMS  — P.V.P. - 7.990

B-MOVIE  — P.V.P. - 8.490

BABY UNIVERSE    — P.V.P. - 6.990

BATMAN & ROBIN  — P.V.P. - 8.490

BATTLESHIP  — P.V.P. - CONS.

BIO FREAKS  — P.V.P. - 8.490

BLASTO  — P.V.P. - 6.990

BREATH OF FIRE III  — P.V.P. - 7.490

BUST-A-GROOVE  — P.V.P. - 7.490

BUST-A-MOVE 2  — P.V.P. - 3.990

C3 RACING  — P.V.P. - 7.490

COLIN McRAE RALLY  — P.V.P. - 8.490

COLONY WARS: VENGEANCE  — P.V.P. - 7.490

COMMAND & CONQUER  — P.V.P. - 3.990

COMMAND & CONQUER RETALIATION  — P.V.P. - 7.490

CONSTRUCTOR  — P.V.P. - 7.490

COOL BOARDERS 3  — P.V.P. - 7.490

CRASH BANDICOOT  — P.V.P. - 3.490

CROC  — P.V.P. - 3.990

DESTRUCTION DERBY 2  — P.V.P. - 3.490

DODGEM ARENA  — P.V.P. - 8.990

DOOM  — P.V.P. - 3.990

DRAGON BALL FINAL BOUT  — P.V.P. - 8.990

DUKE NUKEM: TIME TO KILL  — P.V.P. - 8.490

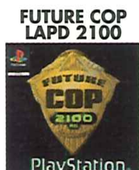
FINAL FANTASY VII  — P.V.P. - 7.990

FLUID  — P.V.P. - 6.990

FORMULA 1 — P.V.P. - 3.490

FORMULA 1´97  — P.V.P. - 4.990

FORSAKEN  — P.V.P. - 3.990

FUTURE COP LAPD 2100  — P.V.P. - 7.490

G-DARIUS  — P.V.P. - 6.990

GLOBAL DOMINATION  — P.V.P. - 7.490

GRAN TURISMO   — P.V.P. - 7.490

GRAND THEFT AUTO  — P.V.P. - 4.990

HEART OF DARKNESS  — P.V.P. - 7.490

HERCULES  — P.V.P. - 3.490

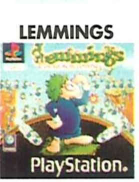
HUGO  — P.V.P. - 7.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO  — P.V.P. - 3.890

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98  — P.V.P. - 8.490

INTER. TRACK & FIELD   — P.V.P. - 3.890

KNOCKOUT KINGS ´99  — P.V.P. - 7.490

LEMMINGS  — P.V.P. - 4.990

LIBERO GRANDE  — P.V.P. - 7.490

LOADED  — P.V.P. - 3.490

MADDEN NFL ´99  — P.V.P. - 7.490

MASTER OF MONSTERS  — P.V.P. - CONS.

MEGAMAN 8  — P.V.P. - 7.990

MEGAMAN BATTLE & CHASE  — P.V.P. - 7.990

MEGAMAN LEGENDS  — P.V.P. - 7.490

MEGAMAN X4  — P.V.P. - 7.490

MICHAEL OWEN´S WORLD LEAGUE SOCCER ´99  — P.V.P. - CONS.





PlayStation

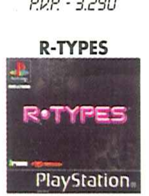
CENTRO MAIL

www.centromail.es

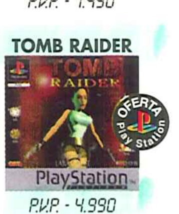
Juego	Precio
MICKEY'S WILD ADVENTURE	P.V.P. - 3.490
MICRO MACHINES V3	P.V.P. - 4.490
MORTAL KOMBAT 4	P.V.P. - 8.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	P.V.P. - 3.990
MOTO RACER 2	P.V.P. - 7.490
MR. DOMINO	P.V.P. - 8.490
MUSIC	P.V.P. - 6.990
NASCAR '99	P.V.P. - 7.490
NFL BLITZ	P.V.P. - CONS.
NFL XTREME	P.V.P. - 7.490
NHL '99	P.V.P. - 7.490
NINJA	P.V.P. - 8.490
O.D.T.	P.V.P. - 6.990
PANDEMONIUM	P.V.P. - 3.490
PEQUEÑOS GUERREROS	P.V.P. - 7.490
PET IN TV	P.V.P. - 6.990
POCKET FIGHTER	P.V.P. - 7.490
POINT BLANK	P.V.P. - 6.990
POINT BLANK (+ PISTOLA)	P.V.P. - 11.990
PORSCHE CHALLENGE	P.V.P. - 3.490
PSYBADEK	P.V.P. - 7.490
RAYMAN	P.V.P. - 3.290
RESIDENT EVIL	P.V.P. - 3.990
RESIDENT EVIL 2	P.V.P. - 8.990
RIDGE RACER REVOLUTION	P.V.P. - 3.490
RIVAL SCHOOLS	P.V.P. - 7.490
ROAD RASH	P.V.P. - 3.990
ROGUE TRIP	P.V.P. - 8.490
R-TYPES	P.V.P. - 7.490
RUSHDOWN	P.V.P. - 7.990
SAN FRANCISCO RUSH	P.V.P. - 7.490
SCARS	P.V.P. - 7.490
SHADOW GUNNER	P.V.P. - 7.490
SNOW RACER '98	P.V.P. - 7.990
SOVIET STRIKE	P.V.P. - 3.990
STREET FIGHTER COLLECTION	P.V.P. - 7.490
SUPER CROSS '98	P.V.P. - 7.490
SUPER PANG COLLECTION	P.V.P. - 7.490
TEKKEN 2	P.V.P. - 3.490
TEKKEN 3	P.V.P. - 7.990
TENCHU STEALTH ASSASSINS	P.V.P. - 8.490
TENNIS ARENA	P.V.P. - 4.990
TEST DRIVE 4x4	P.V.P. - 7.490
TEST DRIVE 5	P.V.P. - 7.490
THE FIFTH ELEMENT (EL QUINTO ELEMENTO)	P.V.P. - 7.490
THE UNHOLY WAR	P.V.P. - 8.490
TIGER WOODS '99	P.V.P. - 7.490
TIME CRISIS	P.V.P. - 3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	P.V.P. - 4.990
TOMB RAIDER	P.V.P. - 4.990
TOMBI!	P.V.P. - 7.490
TOSHIDEN	P.V.P. - 3.490
V-RALLY	P.V.P. - 4.990
V2000	P.V.P. - 5.990
VICTORY BOXING 2	P.V.P. - 8.490
WARGAMES	P.V.P. - 7.490
WILD 9	P.V.P. - 8.490
WILD ARMS	P.V.P. - 6.990
WIPE OUT 2097	P.V.P. - 3.490
WWF WARZONE	P.V.P. - 7.490
XENOCRACY	P.V.P. - 4.990
X-MEN VS STREET FIGHTER	P.V.P. - 7.490
ZERO DIVIDE 2	P.V.P. - 6.990











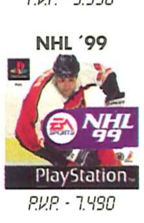










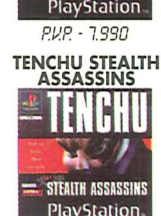




















POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

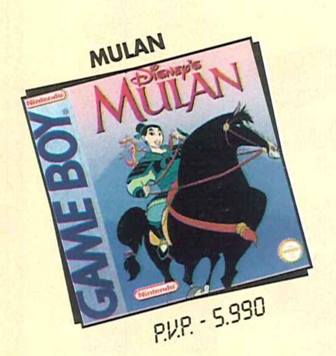
pedidos por teléfono:



Super Nintendo GAME BOY



GAME BOY COLOR — 12.490



MULAN — P.V.P. - 5.990



TUROK 2: SEEDS OF EVIL — P.V.P. - 5.990




FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 — P.V.P. - 6.990




LUFIA — P.V.P. - 7.990




GAME BOY — 6.990 (OFERTA GAME BOY)



GAME BOY POCKET — 8.990









GAME BOY POCKET COLORES — 8.990







- **ADAP. CORRIENTE GAMESTER GB POCKET** — 990
- **BATERÍA POWERPACK GAMESTER GB POCKET** — 2.490
- **GAME BOY CAMARA** (VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 8.690
- **GAME BOY PRINTER** — 9.490
- **GAME BOY PRINTER PAPEL** — 1.490
- **LUPA + LUZ GAMESTER (LIGHT MAGNIFIER)** — 1.490







- **ALLEYWAY** — P.V.P - 2.990 (OFERTA GAME BOY)
- **ASTERIX & OBELIX** — P.V.P - 3.990 (OFERTA GAME BOY)
- **BIONIC COMMANDO** — P.V.P - 3.490 (OFERTA GAME BOY)
- **BUGS BUNNY & LOLA BUNNY** — P.V.P - 4.990 (COLOR)
- **BUGS BUNNY CRAZY CASTLE** — P.V.P - 3.990 (OFERTA GAME BOY)
- **BUST-A-MOVE 3 DX** — P.V.P - 4.990

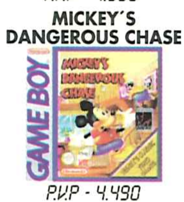
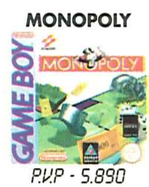






- **CASTLEVANIA LEGENDS** — P.V.P - 5.790
- **DONKEY KONG LAND 2** — P.V.P - 3.990 (OFERTA GAME BOY)
- **GAME & WATCH GALLERY 2** — P.V.P - 4.990 (COLOR)
- **GARGOYLE'S QUEST** — P.V.P - 3.490 (OFERTA GAME BOY)
- **GOEMON (MYSTICAL NINJA)** — P.V.P - 5.490
- **INTER. SUPERSTAR SOCCER** — P.V.P - 5.890

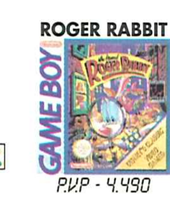


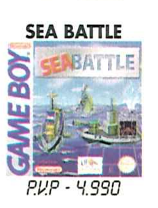





- **KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE** — P.V.P - 5.890
- **LA SIRENITA** — P.V.P - 4.490
- **MICKEY´S DANGEROUS CHASE** — P.V.P - 4.490
- **MONOPOLY** — P.V.P - 5.890
- **NBA JAM ´99** — P.V.P - 5.990 (COLOR)
- **PEQUEÑOS GUERREROS** — P.V.P - 5.990









- **POCKET BOMBERMAN** — P.V.P - 4.990 (COLOR)
- **QUEST FOR CAMELOT** — P.V.P - 5.990 (COLOR)
- **ROGER RABBIT** — P.V.P - 4.490
- **SEA BATTLE** — P.V.P - 4.990
- **STREET FIGHTER II** — P.V.P - 3.990 (OFERTA GAME BOY)
- **SUPER MARIO LAND 3** — P.V.P - 3.990 (OFERTA GAME BOY)







- **SUPER RC PRO-AM** — P.V.P - 3.990 (OFERTA GAME BOY)
- **SYLVESTER & TWEETY** — P.V.P - 4.990 (COLOR)
- **TETRIS DX** — P.V.P - 4.990 (COLOR)
- **V-RALLY** — P.V.P - 4.990
- **WARIOLAND 2** — P.V.P - 5.990
- **WORLD CUP'98** — P.V.P - 5.490

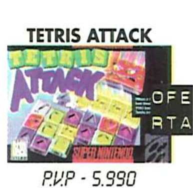




- **ALADDIN** — P.V.P - 6.990
- **DONKEY KONG COUNTRY 3** — P.V.P - 5.990 (OFERTA)
- **MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY** — P.V.P - 6.990
- **MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST** — P.V.P - 6.990
- **SPACE ACE** — P.V.P - 4.990 (OFERTA)





- **SUPER MARIO WORLD 2** — P.V.P - 5.990 (OFERTA)
- **SUPER METROID** — P.V.P - 5.990 (OFERTA)
- **SUPER SOCCER** — P.V.P - 4.990 (OFERTA)
- **T2 THE ARCADE GAME** — P.V.P - 4.990 (OFERTA)
- **TETRIS ATTACK** — P.V.P - 5.990 (OFERTA)



Nintendo 64



NINTENDO 64 MARIO PAK





19.900

ACTION REPLAY DATEL

P.V.P - 9.990

CABLE RF

P.V.P - 2.990

CONTROLLER

P.V.P - 4.990

GAMEBOOSTER DATEL

P.V.P - 8.990

JAM!!

P.V.P - 11.900

MANDO DE CONTROL COLORES

P.V.P - 4.990

MEMORY EXPANSION PAK

P.V.P - 4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)


P.V.P - 2.990

RUMBLE PAK
P.V.P - 3.490

TRILOGY 64

P.V.P - 4.990

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE

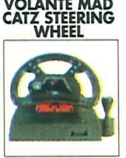
P.V.P - 6.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK 2

P.V.P - 11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL

P.V.P - 12.990

VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL

P.V.P - 12.990

F-1 WORLD GRAND PRIX

8.490

MISSION: IMPOSSIBLE
9.490

THE LEGEND OF ZELDA

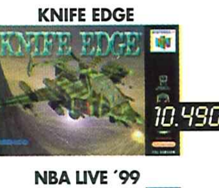
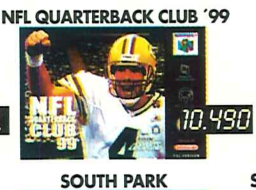
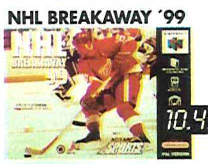
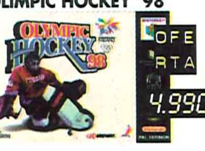
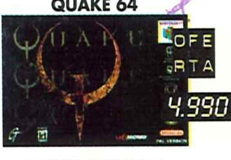
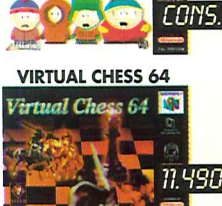
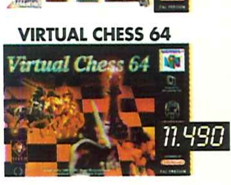
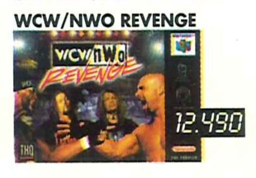
8.490

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

9.990

V-RALLY ´99 EDITION

9.490

Juego	Precio
1080° SNOWBOARDING 	8.490
AIRBOARDER 64 	11.490
ALL STAR TENNIS ´99 	10.490
BANJO KAZOOIE 	9.490
BIO FREAKS 	10.490
BODY HARVEST 	10.490
BOMBERMAN HERO 	8.490
BUCK BUMBLE 	10.490
BUST-A-MOVE 3 DX 	9.490
CENTRE COURT TENNIS 	10.990
COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98 	OFERTA 4.990
DOOM 64 	OFERTA 4.990
EXTREME G2 	9.490
F-ZERO X 	8.490
GEX 64 	9.490
GLOVER 	8.490
GOLDEN EYE 007 	8.490
HOLY MAGIC CENTURY 	12.490
IGGY´S RECKIN´ BALLS 	9.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER ´98 	8.990
KNIFE EDGE 	10.490
MADDEN NFL ´99 	9.490
MORTAL KOMBAT 4 	10.490
NASCAR ´99 	9.490
NBA COURTSIDE 	8.490
NBA JAM ´99 	10.490
NBA LIVE ´99 	9.490
NFL BLITZ 	CONS.
NFL QUARTERBACK CLUB ´99 	10.490
NHL ´99 	9.490
NHL BREAKAWAY ´99 	10.490
OLIMPIC HOCKEY ´98 	OFERTA 4.990
QUAKE 64 	OFERTA 4.990
SCARS 	10.490
SOUTH PARK 	CONS.
SPACESTATION SILICON V. 	10.490
STAR WARS: R. SQUADRON 	9.490
STARSHOT SPACE C. FEVER 	9.490
TONIC TROUBLE 	10.490
TOP GEAR OVERDRIVE 	10.990
VIRTUAL CHESS 64 	11.490
WCW/NWO REVENGE 	12.490

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

SEGA VIDEO

CONSOLA SATURN






SUPER PRECIO 9.990

- CABLE RF — 4.990
- CONTROL PAD (8 BOTONES) — 2.990




- CONTROL PAD INFRARED — 4.990
- JOYSTICK ARCADE SATURN STICK — 1.990

MEGA DRIVE






- FIFA RUMBO AL MUNDIAL ´98 — P.V.P. - 6.990
- TOUGHMAN CONTEST — P.V.P. - 3.990

SEGA SATURN

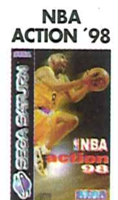
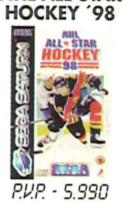




















- AREA 51 — P.V.P. - 1.990
- ATARI ARCADE´S G. HITS V.1 — P.V.P. - 1.990
- BLAM! MACHINEHEAD — P.V.P. - 3.990
- BOMBERMAN — P.V.P. - 5.990
- BUST-A-MOVE 3 — P.V.P. - 2.990
- COURIER CRISIS — P.V.P. - 5.990
- CRUSADER-NO REMORSE — P.V.P. - 2.990
- CYBERIA — P.V.P. - 3.990
- DARKLIGHT CONFLICT — P.V.P. - 2.990
- DOOM — P.V.P. - 1.990
- DRAGON FORCE — P.V.P. - 5.990
- DUKE NUKEM 3D — P.V.P. - 3.990
- FIFA´97 — P.V.P. - 3.490
- FIGHTING VIPERS — P.V.P. - 2.990
- GHEN WAR — P.V.P. - 2.990
- GUN GRIFFON — P.V.P. - 3.990
- HEXEN — P.V.P. - 1.990
- IRON MAN X-O MANOWAR — P.V.P. - 5.990
- LAST BRONX — P.V.P. - 5.990
- MADDEN´97 — P.V.P. - 3.490
- MAXIMUM FORCE — P.V.P. - 1.990
- MIGHTY HITS — P.V.P. - 3.490
- NBA ACTION ´98 — P.V.P. - 5.990
- NHL ALL-STAR HOCKEY ´98 — P.V.P. - 5.990
- PANDEMONIUM — P.V.P. - 5.990
- PGA TOUR ´97 — P.V.P. - 3.990
- QUAKE — P.V.P. - 3.990
- ROBO PIT — P.V.P. - 3.990
- SCORCHER — P.V.P. - 2.990
- SHINING WISDOM — P.V.P. - 2.990
- SKY TARGET — P.V.P. - 5.990
- THE LOST WORLD — P.V.P. - 5.990
- TOMB RAIDER — P.V.P. - 4.990
- TUNNEL B-1 — P.V.P. - 4.990
- VIRTUA FIGHTER KIDS — P.V.P. - 2.990
- VIRTUAL ON — P.V.P. - 2.990
- WIPE OUT — P.V.P. - 4.990
- WIPE OUT 2097 — P.V.P. - 5.990
- WORLD LEAGUE SOCCER ´98 — P.V.P. - 6.990
- WORLDWIDE SOCCER ´97 — P.V.P. - 2.490
- Z — P.V.P. - 1.990

OFERTA SEGA

DRAGON BALL GT LA SERIE









- VOL 01 - 1.795
- VOL 02 - 1.795
- VOL 03 - 1.795
- VOL 04 - 1.795
- VOL 05 - 1.795
- VOL 06 - 1.795
- VOL 07 - 1.795
- VOL 08 - 1.795
- VOL 09 - 1.795
- VOL 10 - 1.795












- EL HAKKENDEN VOL.3 — P.V.P. - 1.995
- EVANGELION 8 — P.V.P. - 1.995
- EVANGELION 9 — P.V.P. - 1.995
- KIMAGURE ORANGE ROAD — P.V.P. - 1.495
- PACK DRAGON BALL — P.V.P. - 2.995
- PACK DRAGON BALL Z — P.V.P. - 2.995
- PACK DRAGON BALL Z Nº2 — P.V.P. - 2.995
- PACK DRAGON BALL Z Nº3 — P.V.P. - 2.995
- PACK DRAGON BALL Z Nº4 — P.V.P. - 1.995
- PACK DRAGON BALL Z Nº5 — P.V.P. - 1.995
- PACK DRAGON BALL Z Nº6 — P.V.P. - 1.995
- PHANTOM QUEST II — P.V.P. - 1.995

VIDEO

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: 913 802 892



www.centromail.es

A CORUÑA

C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago

C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria

C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ARGENTINA
BUENOS AIRES

PARANA, 504. TEL: 371 13 16
CODIGO POSTAL C.P. (1017)

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTOBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón

AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma

C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma

C.C. PORTO PI
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA (GLORIES)

C.C. GLORIES LOCAL A-112
AV. DIAGONAL 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)

C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)

C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona

C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona

C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa

C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró

C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell

C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS

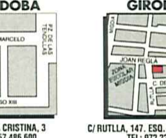
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez

C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CORDOBA

C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 486 600

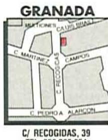
GIRONA

C/ RUTLLA, 147. ESQ. JOAN REGLA, 6
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres

C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós

C/ ENRIC VINCKE S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA

C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPUZCOA S. Sebastián

AV. DE ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún

C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA

C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAEN

PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño

AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C. C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS

C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

MADRID (Atocha)

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)

C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA S/N
TEL: 917 758 882

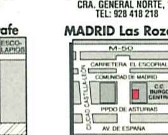
MADRID (SOL)
C/ MONTERA, 32, 2º
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 89.
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCION, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas

C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo Alarcón
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón

C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL53
CRA. TORREJÓN-ALJAVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA

C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola

AV. JESUS SANTOS REIN, 4
ED. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA

C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona

C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

Sta. Cruz TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA

C.C. ALMUZARA, LOC. 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA

C. C. LOS ARCOS, LOC. B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

VALENCIA (Pz España)

C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA

C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQ. DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº DE ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas

C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

NUEVO CENTRO

ALICANTE

C.C. GRAN VIA, Local B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE Elda
AV. J. MARTINEZ GONZALEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

GIRONA

C/ EMILI GRAHIT, 65

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13

MADRID (Callao)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO.**

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

HBC

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas
Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ____________
Apellidos: ____________
Calle/Plaza: ____________ Nº: ____ Piso: ____ Letra: ____
Ciudad: ____________ Provincia: ____________ C.P.: ____ Tf.: ( ) ____
N.I.F: ____________ Fecha de Nacimiento: ____________ E-mail: ____________
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-01-99

Ven a conocernos

Haz Tu pedido por teléfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

SPIKEOUT



GOLPE POR GOLPE

Hace algunos años este tipo de juegos reinaban en los salones de nuestro país, con títulos como «Double Dragon» o «Final Fight». Después, la irrupción de los monstruos de la velocidad y la lucha les dejó en un segundo plano.

Sega ya recuperó el estilo clásico de aquellos beat´em ups con «Die Hard Arcade», en el que por primera vez se demostraba que aquí también las 3D y los polígonos podían funcionar a las mil maravillas. Ahora, también desde esta compañía, el productor Toshiro Nagoshi nos alegra la vida con este «Spikeout», sin duda alguna el mejor beat´em up de todos los tiempos.

Estamos ante una auténtica súper producción por parte de AM#2: un año y medio de programación, utilización de la última versión de Model 3, 20 niveles (más de 45 minutos de juego real para un experto) y la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores simultáneamente (con cuatro máquinas "linkadas"). Todo esto, además de la garantía que supone un staff en el que están los creadores de «Virtua Fighter 3» y «Scud Race». De hecho, muchas de las rutinas de programación que se utilizaron para «VF 3» se han pasado a «Spikeout», sobre todo en lo referente a las animaciones y el diseño de los personajes. Es decir, que en el juego aparecen unos individuos de una calidad similar a los de «VF3», sólo que esta vez podremos ver hasta ¡12 personajes en pantalla al mismo tiempo! Eso sin contar el impresionante aspecto de los escenarios, de una solidez increíble, y mostrando unas texturas alucinantes. Creednos, es todo un espectáculo.

¿Y el juego? Pues os lo podéis imaginar. No hay más que elegir a uno de los cuatro personajes -o a los cuatro, si vais a competir en equipo- y recorrer las peligrosas calles de la ciudad repartiendo golpes a diestro y siniestro. Todo ello con la utilización de espectaculares ataques, combos de todo tipo, golpes especiales, llaves, en fin, con las mismas posibilidades que el mejor juego de lucha, pero con libertad total de movimientos en todas direcciones. Por supuesto, no falta la siempre eficaz interacción con el escenario, para que los protagonistas puedan atizar a sus enemigos con barras de hierro, bidones, martillos y cualquier objeto que encuentren tirado por el suelo.

«Spikeout» es uno de los mejores juegos que han aparecido en los últimos tiempos, un extraordinario espectáculo que no debéis dejar de probar.



Los luchadores pueden utilizar como armas un montón de objetos que están tirados por el suelo o que portan algunos de los enemigos.





La calidad gráfica del juego es impresionante. En ocasiones podremos ver hasta 12 personajes a la vez en pantalla, de un tamaño y definición increíbles

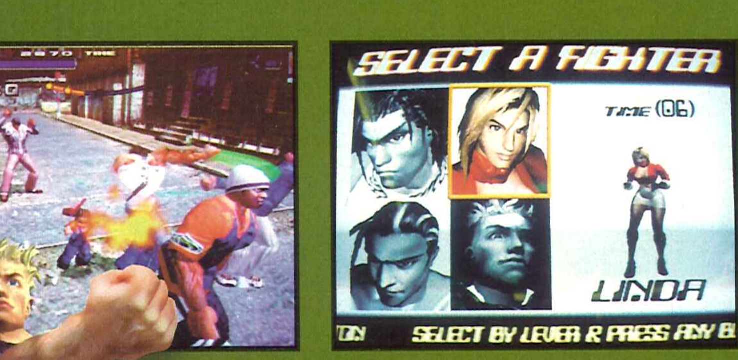


El juego consta de tres enormes escenarios que a su vez están divididos en un total de 20 subfases, cada una de ellas con sus respectivos jefes finales. También hay puertas secretos y diferentes itinerarios a elegir.

ESTOS TRES MUCHACHOTES Y LA SEÑORITA PROTAGONIZAN EL ÚLTIMO ARCADE DE SEGA, UN BEAT'EM UP A LA ANTIGUA USANZA, CON TODO EL POTENCIAL QUE OFRECE EL MODEL 3.



El juego incluye cuatro botones, más el joystick direccional, para controlar a los luchadores. Cada uno tiene una función específica, y combinados ejecutan infinidad de golpes especiales y combos. Las posibilidades son muy numerosas.







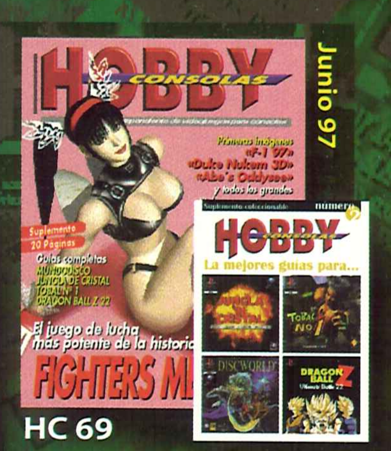
¿Te falta alguno?



Abril 97

HC 67

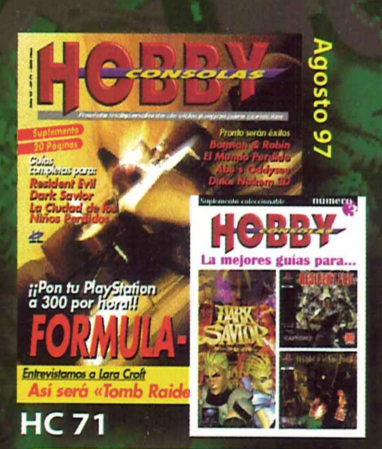
Guías completas:
UMK 3 · Broken Sword
Tekken 2 · Street Fighter Alpha 2



Junio 97

HC 69

Guías completas:
Mundo Disco · Tobal Nº1
Jungla de cristal · Dragon Ball Z 22



Agosto 97

HC 71

Guías completas:
Resident Evil · Dark Savior
La ciudad de los niños perdidos



Marzo 98

HC 78

Reportajes:
Fighters Destiny · Theme Hospital
Rascal · ONE



Abril 98

HC 79

Guías completas:
Bushido Blade · Bloody Roar
Masters of Têras Käsi



Mayo 98

HC 80

Reportajes:
Resident Evil 2 · Quake
Forsaken · cardinal SYN



Junio 98

HC 81

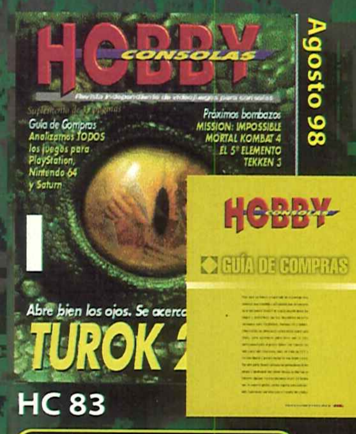
Guía completa:
Resident Evil 2
Guía completa 4 escenarios



Julio 98

HC 82

Reportajes:
Especial E3 · Colin McRae Rally
Presentación Dream Cast



Agosto 98

HC 83

Suplemento especial:
Analizamos todos los juegos para todas las consolas



Septiembre 98

HC 84

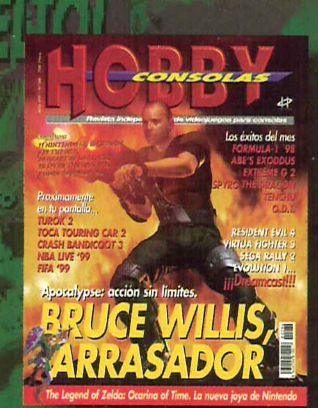
Reportajes:
Tomb Raider + póster gigante
Banjo Kazooie · Mortal kombat 4



Octubre 98

HC 85

Reportajes:
Todo sobre la Dreamcast
Feria ECTS 98 · EA Sports



Noviembre 98

HC 86

Reportajes:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Apocalypse · Formula-1 '98

Pídenoslo

No te pierdas la mejor colección de películas anime que conseguirás con los siguientes números:

HC 66

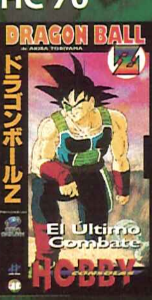




HC 68



HC 70



HC 72



HC 73



HC 74



HC 75



HC 76



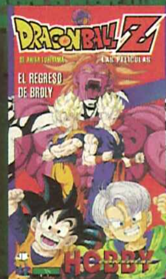
HC 84

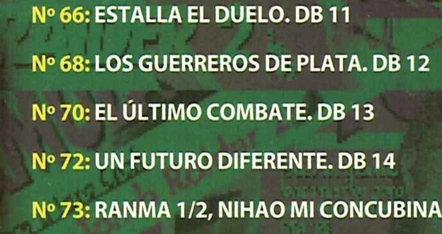


HC 85

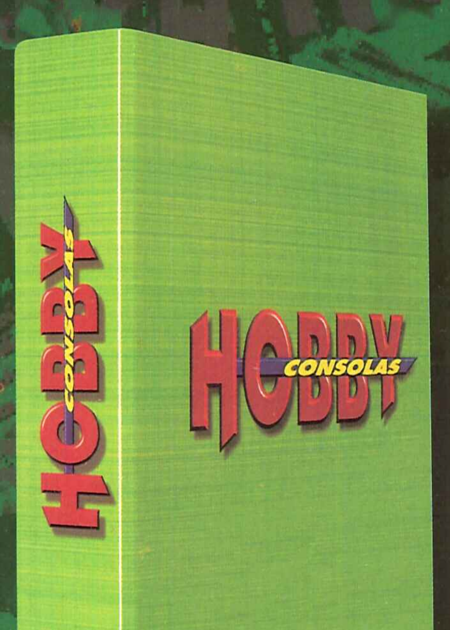


HC 86





- Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11
- Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
- Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
- Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
- Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
- Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
- Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
- Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
- Nº 84: FUSIÓN. DB 15
- Nº 85: EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
- Nº 86: EL REGRESO DE BROLY. DB 17



Y si quieres tener todas las revistas archivadas, ¡pide unas tapas!

Por sólo 950 Ptas.



¡Nuevo sistema más práctico!

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.



Fijaos cómo pasa el tiempo, ya nos encontramos de nuevo en épocas navideñas, y como todos los años nos vamos a acercar hasta las librerías especializadas para saber a que nos enfrentamos y por cuanto nos puede salir la broma. Este mes, especial compras navideñas.

OTAKU NAVIDEÑO

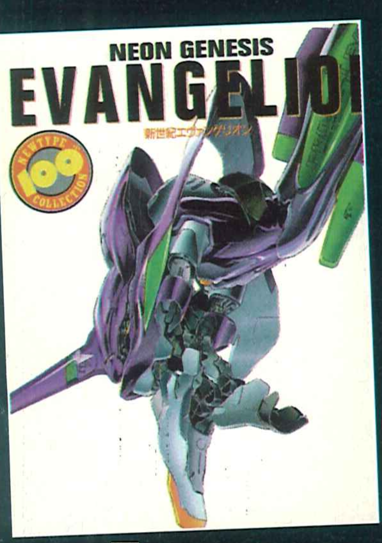
¿Sabes ya lo que quieres?



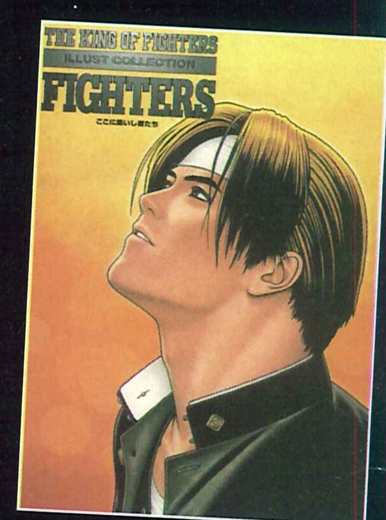
LIBROS DE ILUSTRACIONES

Lo más buscado en estas fechas son los libros de ilustraciones, ya que son productos caros y es un buen momento para sacar algo positivo de los bolsillos familiares (recordad, este mes pagas extra...). No voy a hablaros de cosas imposibles, tan sólo de unos pocos libros que están en la mayoría de las librerías y que son de interés general para todos:

• NEON GENESIS EVANGELION 100% NEWTYPE: Es el mejor libro de ilustraciones de la serie Evangelion, y aunque Norma Editorial lo ha editado, la mayoría de las tiendas lo tienen original japonés, ya que su precio ronda las 4.000/4.500, y este es el que va a mantener en su edición española. No importa el idioma en el que lo compréis, las ilustraciones son las que cuentan. 178 páginas en total, de las que 98 son a color. En ellas tenemos un resumen de los episodios (aquí el idioma ya empieza a molestar), además de ilustraciones a toda página, mientras que en las de blanco y negro encontramos bocetos de personajes y escenarios de desarrollo de la historia. Evangelion 100% Newtype contiene la mayoría de las imágenes a todo color que se ven en los posters que pueblan los stands de los salones, y ésta es la principal razón por la que se está convirtiendo en un éxito de ventas sin precedentes.



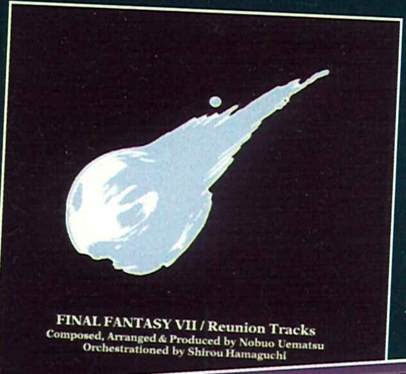
• THE KING OF FIGHTERS ILLUST COLLECTION: Libro recopilatorio con todas las ilustraciones oficiales de la saga «King of Fighters» desde los años 94 al 97 (salió un par de meses antes de que se pusiese a la venta la versión recreativa del «KOF'98»). Muy recomendado para los fans de SNK, y es la única nueva aparición de libros de ilustraciones basados en videojuegos. 116 páginas forman este libro, de las que 93 son a todo color. El precio ronda las 4.500 pts, y he de avisar que ya quedan en pocas librerías.



• LEGEND OF LANGRISSER: Primero de dos libros de ilustraciones del conocido autor Satoshi Urushihara. Este tiene como tema principal la saga de juegos de rol «Langrisser», que ha pasado por Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation, SegaSaturn, PC Engine, y PC FX (una trayectoria envidiable sin duda). 104 páginas con preciosas ilustraciones de corte medieval de uno de los mejores ilustradores del mundillo manga/videojuego. Debe tener un precio aproximado a las 4.500 pts.



CDs MUSICALES:



La carátula de este CD no es muy atractiva, pero es fácilmente reconocible, además todo lo que escucharéis dentro merecerá la pena, en especial para los amantes de este genial juego.

Aunque los CDs más buscados actualmente sean los que contienen la BGM de la serie "La Familia Crece" (Marmalade Boy), mientras no se decidan a importarlos en plan bien lo vamos a tener bastante difícil (bueno, más que difícil, lo tendremos caro, porque rondan las 6.000 pelas...). Lo que tendremos que hacer es apañaros con los pocos CDs que están basados en juegos que superan la media, al menos en el campo de las BGM.

• FINAL FANTASY VII REUNION TRACKS: La BGM de «Final Fantasy VII» la podemos encontrar en una caja de 4 CDs que ronda las 8.000 pts. Si os parece caro tenemos este otro CD simple, que como su nombre indica, contiene una reunión de las mejores o más pegadizas músicas del juego (16 en total). Lo que no dice es que cuenta con otras 3 pistas de músicas en versión orquestal (incluido el tema de Sephirot), y lo que tampoco dice, pero ni el título ni el listado de canciones (por que está escondida) es que hay una pista oculta al comienzo del CD (para activarla debemos retroceder la pista 1 al iniciar el CD). Ya lo sabéis.



• KING OF FIGHTERS '98 ARRANGE SOUND TRAX: Acaba de desembarcar en las tiendas españolas con merchandising, el CD con las versiones remezcladas de la última entrega de la saga «King of Fighters». En total tiene 10 temas, y como no podía fallar ningún CD con BGM de un juego de SNK, este incluye una pista cantada por uno de los personajes: Athena Asamiya. Muy recomendado para los seguidores del «KOF».

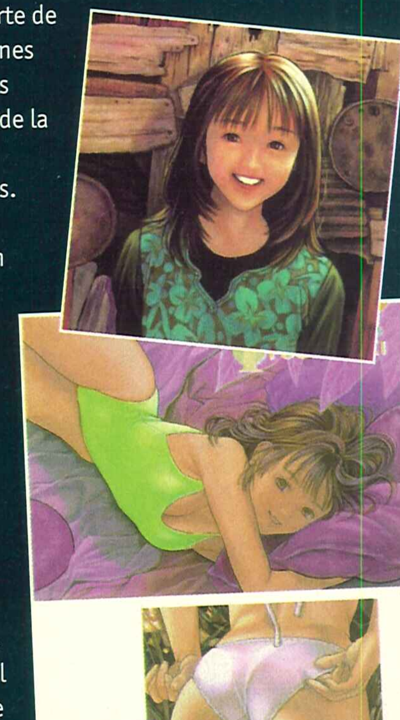


Estas imágenes corresponden a Intron Depot, pero sirven para ilustrar los que vais a encontrar en la segunda parte.

• INTRON DEPOT 2: No os puedo poner ninguna ilustración porque todavía no ha pisado España , pero para cuando leáis estas líneas ya debe llevar un par de semanas a la venta. La tan ansiada secuela del "Intron Depot", de uno de los considerados "dioses del manga", Masamune Shirow (autor de "Ghost in the Shell", "Appleseed", "Dominion Tank Police"...), contiene el trabajo en el terreno de la ilustración de casi 5 años de este mangaka. Os aconsejo que si lo veis no lo perdáis de vista, porque va a ser un suplicio pillarlo. Avisados quedáis. Os enseño unas imágenes de Intron Depot 1 que os servirán para haceros una idea aunque las chicas del 2 son más grandes, más nítidas y más sexis (si se puede).

• VENUS: Segundo libro de Satoshi Urushihara. Esta vez recopila las ilustraciones a todo color que ha aportado para sus obras mas famosas (Plastic Little, Legend of Lemnear, Nora, Chirality...), nuevos trabajos, proyectos, y un compendio de imágenes de Street Fighter (la mayoría de Chun-Li) realizadas en su mayoría para portadas de CDs. En "Venus" podremos ver que Urushihara se decanta un poco por el estilo "hentai", lo cual puede resultar para algunos incluso más atractivo. 98 páginas de ilustraciones a todo color. "Cell Works" es otro libro de Urushihara con ilustraciones sueltas de trabajos varios y que podréis encontrarlo sin dificultad. Estos otros dos libros de Satoshi deben rondar también las 4.500/5.000 pts.

• C4: Mientras que unos defienden con uñas y dientes la obra y vida de Masamune Shirow, cargada de términos ciber-tecno-futuristicos adornados con chicas exuberantes envueltas en máquinas de guerra apoteósicas, otra buena parte de los Otakus prefiere los guiones amorosos con protagonistas adolescentes que emergen de la mente y puño de Masakazu Katsura, otro de los grandes. "C4" son 3 libros de ilustraciones, agrupados en una caja de plástico protectora, en los que encontramos los trabajos a color de todas las obras de Katsura (Wingman, Video Girl Ai, DNA, Y¥s...). Hay dos libros muy buenos, pero el tercero contiene un manga de Shadow Lady que, la verdad, no merece la pena. Cuesta sobre 7.000 pts, y al ser la única recopilación de Katsura no debe faltar en las estanterías de los más Otakus.

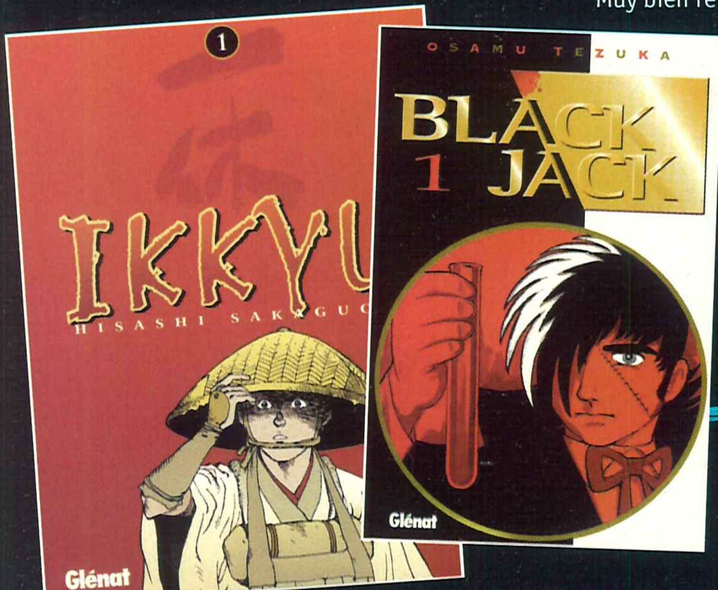


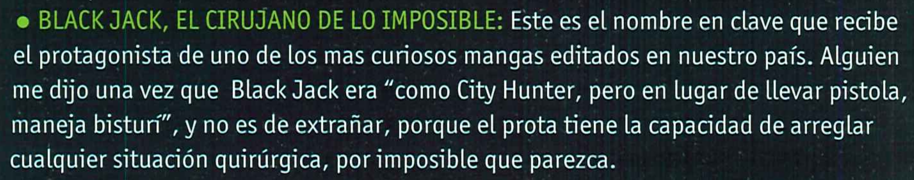


MANGAS:

Estas son las dos mejores colecciones mangas, diferentes de las que normalmente se ven por el mercado: nada de Gokus lanzando Kames.

• IKKYU: Es una obra de increíble calidad narrativa en la que su autor, Hisashi Sakaguchi, nos transporta hasta la época feudal japonesa enfocando la acción en el personaje que da nombre al manga, un hijo ilegítimo del emperador Gokomatsu. Podremos ver como desde muy pequeño lucha por sobrevivir al duro camino del culto al budismo. La gran importancia que en el siglo XV toma la religión, hace que cruce su vida con diferentes hechos importantes de la historia del Japón medieval.
Muy bien relatado y enfocado. Han aparecido 3 volúmenes, y os aseguro que no tienen desperdicio. Eso sí, no esperéis espeluznantes enfrentamientos entre super hombres...





• BLACK JACK, EL CIRUJANO DE LO IMPOSIBLE: Este es el nombre en clave que recibe el protagonista de uno de los mas curiosos mangas editados en nuestro país. Alguien me dijo una vez que Black Jack era "como City Hunter, pero en lugar de llevar pistola, maneja bisturí", y no es de extrañar, porque el prota tiene la capacidad de arreglar cualquier situación quirúrgica, por imposible que parezca.
Dibujado por el dios/padre del manga, Osamu Tezuka, os aviso de que el dibujo es algo antiguo, pero el guión muy ameno. Dadle una oportunidad y os aseguro que no dejaréis que otro doctor vuelva a poneros las manos encima en la vida...

Y estas son las recomendaciones de esta Navidad, no son muchas, pero son selectas, así si queréis hacer (o recibir) un regalo Otaku ya sabéis lo que os conviene.
¡¡¡A pasar buenas vacaciones navideñas!!!
Shinnen Omedet!!
Gran Maestro de las Artes Parciales.





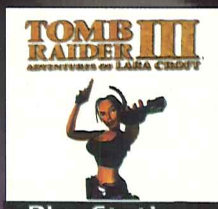




TEL. 969 21 40 64
909 19 29 29 DPTO. FRANQUICIAS
962 30 52 45

DISTRIBUCION PARA TIENDAS Y PARTICULARES









ENVIOS A TODA ESPAÑA
Entrega en 24 Horas

TIENDAS:

ALICANTE
C/Avda la Libertad 86
ELCHE
TEL. 966 67 37 99

CUENCA
C/Avda Castilla la Mancha 26
TEL. 969 21 40 64

VALENCIA
C/Matías Perelló 64
Paralela Peris y Valero
Tel. 963 74 39 62
910 38 81 07
C/Azcarrega 5
Tel 907 68 56 13
C/Gil Orozco 9
Requena (VALENCIA)
TEL.962 30 52 45

ZAMORA
C/Avda Portugal 28
TEL. 980 63 77 14

NERJA
C/De la Cruz 19 Bis
TEL. 952 52 66 77

ALQUILER, COMPRA Y VENTA
DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS
CLUB DE CAMBIO

TENEMOS TODA CLASE DE ACCESORIOS

TE ASEGURAMOS EL MEJOR PRECIO

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

Material no escaneable (La Gran Ocasión)

HOBBY shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

91 654 61 86
ó 91 654 81 99

¡¡LLÁMANOS!!

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
*ULTIMAS NOVEDADES
*COMPRAVENTA DE VIDEOJUEGOS USADOS

CLUB DE CAMBIO:
SÓLO 1.000 PTS.

*GRANDES OFERTAS
*LOS MEJORES PRECIOS EN CONSOLAS Y ACCESORIOS
*VENTA DE JUEGOS DE PC NUEVOS Y USADOS

C/ BENMUJEDA, 18. 11003 CÁDIZ
TFNO. Y FAX: 956 22 04 00





MERCAJOCS

Especialistas en juegos de 2ª mano

Compramos, vendemos y cambiamos

TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos de 2ª mano
- Las mejores ofertas de juegos para N64, PlayStation, Saturn, Megadrive y Super Nintendo.
- Grandes descuentos para juegos de Neo-Geo, Game-Boy, Game Gear, Master System, Mega Cd, 32X, Pc...etc.

CAMBIO DE JUEGOS DE TODAS LAS CONSOLAS A 500 pts. MD, SN, G. BOY, G. GEAR, 8 BITS. 1.000 PTS. PSX, SATURN, N64 Y NEO GEO.

MERCAJOCS. C/ S. PERE, 35. SABADELL. BARCELONA. Teléfono: 937259178

BARACALDO

VIDEOJUEGOS
ALQUILER- VENTA
EL CASINILLO

C/ SAN JUAN, 19.
TFNO. 94 438 78 18





GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas .
- Videojuegos de Rol.
- Dragon Ball Ultimate Battle 32 PSX.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Magic

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960





ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA















ENVÍOS A TODA ESPAÑA
957- 401 003

C/Don Lope de los Ríos, 28. (Valdeolleros/Sta.Rosa)
Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)

*NOVEDADES con descuentos de hasta de 1.000 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto. PC- CDROM 15%.
*CAMBIO (2ª mano x 2ª mano) y (2ª mano x Novedad).
*VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.

Para todas las consolas y PC CD-ROM

1- ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:
MICRO GAMES
C/ Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
y recibirás este estupendo CATÁLOGO Nº 6 de 20 pág. con NOVEDADES, CAMBIO, Y 2ª MANO.

2- ¡¡Llámanos!!
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete! RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO



Imelda Bueno

C/ Arzua, 25
28033 Madrid
Tel: 91 382 50 40
(3 líneas)
Fax: 91 381 14 87

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente
¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS





CON TU CONSOLA NINTENDO64™



¡JUEGO DE REGALO!

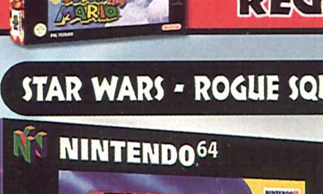






ZELDA





STAR WARS - ROGUE SQUADRON



Por fin llega Link a tu N64 con un nuevo look en 3D con nuevos mundos, nuevas armas, nuevos puzzles y un viejo enemigo

¡GRATIS! GUIA DE JUEGO



Si eres un apasionado de la saga cinematográfica "La Guerra de las Galaxias", estará disponible en ENERO esta grán maravilla de Lucas Arts. En este juego tendrás a tu disposición las míticas X-Wing y Y-Wing entre otras en un gran 'Shoot'em up'con toques de aventura.



TUROK 2





Vuelve Turok en una nueva aventura plagada de nuevos enemigos, armas y nuevas fases con mucha, mucha acción.

TOP GEAR OVERDRIVE





En esta nueva entrega de la saga de KEMCO podremos encontrar desde nuevos vehículos hasta la posibilidad de mejorar y comprar coches, también encontrarás en los circuitos atajos, rivales más competitivos, nitros, etc.

GAME BOY™ COLOR!



MORTAL KOMBAT 4





Prepárate para la lucha de tu vida. Ahora Mortal Kombat en 3D con nuevos personajes, nuevos Fatalities, nuevos movimientos y nuevas armas. Increible!

V-RALLY 99





La conversión más esperada para tu consola por fin ha llegado con 8 circuitos con numerosos tramos en cada uno de ellos, 15 coches, nuevos modos de juego...Insuperable!

PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA

¡ RAPIDO !

UNETE A NUESTRA RED Y APROVECHATE DE MUCHISIMAS VENTAJAS. LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.





TARJETA SOCIO MGK + REGALO







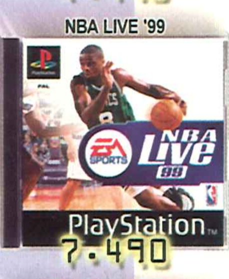
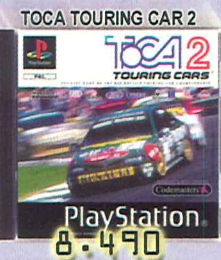


PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 • APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TEL. 965 71 80 79 FAX: 965 70 38 35
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO
CON TU CONSOLA PlayStation™
¡MANDO DE REGALO!
BRAIDER 3
Regresa de nuevo nuestra querida Lara con nuevas misiones, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevas vestimientas y mucho más. No te lo pierdas!
FIFA 99
Vuelve el deporte rey con mejores movimientos, mejores gráficos, 240 equipos, más ligas, y Super Liga Europea, todo esto en perfecto castellano (traducido y doblado)
H BANDICOOT 3
Regresa nuestro amigo Crash. En esta aventura contará con nuevos vehículos, nuevas fases y una nueva compañera.
RIVAL SCHOOLS
Capcom vuelve con un gran juego de lucha en 3D con 26 personajes, gran cantidad de golpes especiales, increíbles movimientos y muchos modos de juego.
ABE'S EXODUS
Nuestro amigo Abe y sus compañeros están en peligro otra vez, sólo tú puedes ayudarles a ganar a su nuevo enemigo. 6 nuevas fases y nuevos movimientos. Totalmente en castellano.
WILD ARMS
Sony pone a la venta este sensacional RPG que nada tiene que envidiar al fabuloso Final Fantasy VII, muchas mágias, mundos inexplorados, una gran aventura. Totalmente en castellano.
ULTIMAS NOVEDADES A PRECIOS INCREIBLES
PISTOLA+PEDAL CON VIBRACION
COMPATIBLE CON PSX-SS-NAMCO
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE FRENO Y FRENO DE MANO
BADAJOZ
• Mérida: Moreno de Vargas, 24
BALEARES
• Mahón Menorca: C/. Obispo Severo, 15
Tel. 971 36 63 72
• Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
• Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• Terrassa: Avda. Jacquard, 35
Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
Barrio Santutxu
• C/. Particular de Allende, 10
Tel. 944 73 31 41
• Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18
Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CASTELLON
• Villa Real: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
• La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
• Foz: C/. Curros Enriquez, 10 ~ Tel. 982 13 35 01
Monforte de Lemos:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 909 69 22 03
MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
• Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• Caravaca de la Cruz: Cbllro. de Navarra, s/n
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Comercial Valle Real
• C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
• C/. Castilla, 69
SEVILLA
• C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
• C/. Feria, 141 ~ Tel 939 94 92 09
Las Cabezas:
• Plaza de los Martirios ~ Tel. 907 11 85 43
• Utrera: Juan XXIII ~ Tel. 907 11 85 43
VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
• Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
www.e-graphix.com



dual shock	4.500
joystick devastator	3.990
control pad	2.100
memory card (NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA)	2.100
volante race leader shock 2	11.490
volante gamester	11.490
pack periféricos	4.990
maletín juegos cd case	2.500







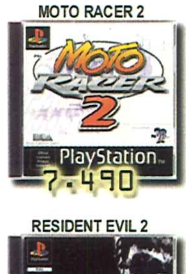
ABE'S EXODDUS	8.490
APOCALYPSE	8.490
COOL BOARDERS 3	7.490
CRASH BANDICOT 3	7.490
FIFA '99	7.490
NBA LIVE '99	7.490
TOCA TOURING CAR 2	8.490
TOMB RAIDER III	8.490
WILD ARMS	7.490
X-MEN VS. S. FIGHTER	7.490
















ALLSTAR TENNIS '99	7.490
ALUNDRA	7.490
B-MOVIE	7.490
BLASTO	7.490
BREATH OF FIRE III	7.490
BUST A GROOVE	7.990
C & C RETALIATION	7.490
COLIN McRAE	8.490
CONSTRUCTOR + memory card	7.490
DRAGON BALL FINAL BOUT	7.990
DUKE NUKEM TIME TO KILL	8.490
FORMULA 1 '98	7.990
GRAN TURISMO	7.990
ISS '98	8.490
KNOCKOUT KINGS '99	7.490
LIBERO GRANDE	7.490
MEDIEVIL	7.490
MOTO RACER 2	7.490
NASCAR '99	7.490
O.D.T	6.990
PEQUEÑOS GUERREROS	7.490
POCKET FIGHTER	7.490
RESIDENT EVIL 2	8.490
S.C.A.R.S.	7.490
SPYRO	7.490
TEKKEN 3	7.990
TENCHU	8.490
TEST DRIVE 4X4	7.490
TEST DRIVE 5	7.490
TOMBI	7.490

PLATINUM

REGALO AL COMPRAR HERCULES



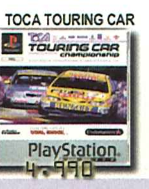















ABE'S ODDYSEE	3.990
ALIEN TRILOGY	3.990
COMMAND & CONQUER	3.990
CROC	3.990
DOOM	3.990
DUKE NUKEM	3.990
FORSAKEN	3.990
GRAND THEFT AUTO	4.990
HERCULES + CD CASE	3.990
MICKEY'S WILD ADV.	3.990
MOTO RACER	3.990
RAYMAN	3.490
RESIDENT EVIL	3.990
SKULLMONKEYS	3.990
TOCA TOURING CAR	4.990
TOMB RAIDER	4.990
V-RALLY	4.490
WORMS	3.990



consola N64 mario pack 19.500

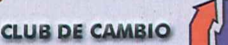
GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

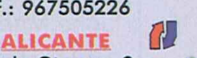
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

967 505 226

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS



ENVIO A DOMICILIO


CLUB DE CAMBIO



COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS







- CONTROL PAD 4.990
- CONTROL PAD COLORES 4.990
- RUMBLE PACK 3.490
- MEMORY EXPANSION PACK 4.990
- MEMORY CARD COLORES 2.990 (ROJA, AMARILLA, VERDE, AZUL, GRIS)
- VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX 10.990
- VOLANTE GAMESTER 11.490











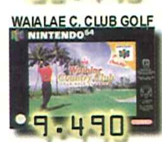














- MISSION: IMPOSSIBLE 9.490
- TUROK 2 9.490
- V-RALLY 9.490
- ZELDA 8.490 — DE REGALO CON ZELDA UNA FANTASTICA CAMISETA

- 1080 SNOWBOARDING 8.490
- ALLSTAR TENNIS '99 consultar
- BANJO KAZOOIE 9.490
- BODY HARVEST consultar
- BOMBERMAN HERO 8.490
- BUCK BUMBLE consultar
- BUST A MOVE 3DX 9.490
- CHOPPER ATTACK 10.490
- DIDDY KONG RACING 8.490
- EXTREME G 2 9.490
- F-1 WORLD GRAND PRIX 8.490
- F-ZERO X 8.490
- FIFA '98 11.990
- FRANCIA '98 4.990
- GEX 64 9.490
- GT 64 11.490
- INTER. SUPERSTAR SOCCER '98 8.990
- LAMBORGHINI 8.990
- MARIO KART 64 9.490
- NASCAR '99 9.490
- NBA COURTSIDE 8.490
- OFF ROAD CHALLENGE 10.490
- QUAKE II 10.990
- S.C.A.R.S. 12.490
- SILICON VALLEY 10.490
- STARSHOT 9.490
- STARWARS: ROGUE SQUADRON 9.490
- TONIC TROUBLE consultar
- WAIALAE C. CLUB GOLF 9.490
- YOSHI'S STORY 8.490

GAME BOY pocket

consola game boy pocket COLORES 8.990










- game boy printer 8.990
- game boy camera 8.990
- luz y lupa light player 1.390















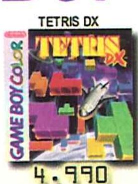



- BUGS BUNNY 5.490
- DONKEY KONG LAND 3.990
- D. KONG LAND 2 3.990
- D. KONG LAND 3 5.490
- DUCK TALES 4.490
- F-1 RACE 2.990
- I. SUPERSTAR SOCCER 5.490
- JAMES BOND 007 5.990
- KILLER INSTINCT 3.990
- MARIO & YOSHI 2.990
- MICKEY'S D. CHASE 4.490
- MULAN 5.490
- POCKET BOMBERMAN 5.990
- SYLVESTER & TWEETY 5.490
- PEQUEÑOS GUERREROS 5.490
- STREET FIGHTER II 3.990
- WARIO LAND II 5.490
- ZELDA 3.990

GAME BOY COLOR




consola game boy COLOR 12.490










- GAME & WATCH GALLERY 2 4.990
- POCKET BOMBERMAN 4.990
- BUGS BUNNY 5.990
- QUEST FOR CAMELOT 5.490
- TETRIS DX 4.990
- TUROK 2 5.990

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

PONTEVEDRA (Vigo)
PROXIMA APERTURA

TARRAGONA (Reus)
PROXIMA APERTURA

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

GANADORES concurso HEART OF DARKNESS

Éstos son los quince ganadores de: CAMISETA+GORRA+JUEGO PSX

Edgar Marmaneu Gimeno	Barcelona
Pedro Jiménez Gallera	Murcia
Jesús Domínguez Sabín	MAdrid
Alejandro Labrador Mansilla	BAdajoz
José Manuel Cifuentes Cortegaza	Madrid
Omar Daniel Fernández Ballester	Castellón
Oscar García González	Barcelona
Miguel Martínez Barbero	Almería
Carlos Gordillo Díaz	Madrid
Raúl Albero Muñoz	Valencia
José Antonio Ruiz Ruiz	Jaén
Manuel Urbano Luque	Córdoba
Rodrigo Andrés Puebla	Madrid
Miguel Fernández Cortés	Málaga
Francisco Martínez Nache	Barcelona

Éstos son los cinco ganadores de: MONOPATÍN+CAMISETA+GORRA+JUEGO PSX

Jon Osoro González	Madrid
Christian de la Calle Otero	Madrid
Francisco Piqueras Gómez	Albacete
Luis Miguel Díaz Blanco	Madrid
Jesús Soriano Domingo	Valencia

GANADORES concurso SPYRO THE DRAGON

Éstos son los veinte ganadores de un JUEGO PARA PSX

Oscar Daniel Lorente Cruz	Granada
Ignacio Mier González	Sevilla
Alvaro Barrientos Martín	Salamanca
Josep Medina Cuevas	Valencia
Juan José Martínez Córdoba	Navarra
Víctor Vargas Llano	Madrid
Quim Civit Sabaté	Barcelona
María del Mar Rubira Escoriza	Almería
Joaquim Bacardit García	Barcelona
Miguel Padilla Navarrete	Baleares
Carlos Repiso Amigo	Barcelona
Virginia Rosa Durán	Málaga
Angel Rubio Vega	Madrid
Cristóbal García Cenjor	Cantabria
Daniel Arranz Olmedillas	Málaga
Lucas Muñoz Delgado	Ciudad Real
Rubén Bresmes Alonso	Madrid
Carolina Garófano Luque	Almería
Francisco Javier Sánchez Castellar	Almería
Pedro Torralba Hualda	MAdrid



Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Competition PRO

NINTENDO 64

FUNSOFT

Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento

(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)





- NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos y para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.

Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTA MANDOS
12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.

OFERTAS DESCUENTO
20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas

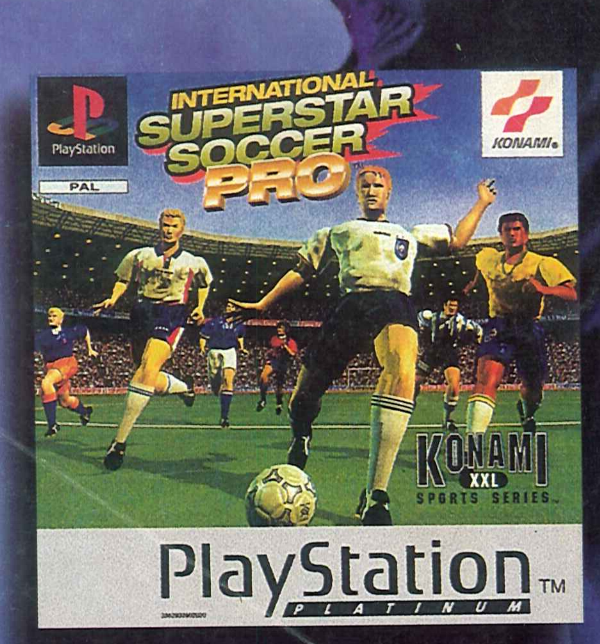


EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA



Incluye demo de «Metal Gear». Versión en castellano disponible a partir de la primavera de 1999











KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35

Nintendo 64 es una marca registrada de Nintendo Co., Ltd. © Todos los derechos reservados. © 1998 Konami es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Queda prohibida la copia, alquiler o reventa de cualquiera de estos productos. PlayStation es una marca de Sony